DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSO

SEGA pro

MAI 1993
DM 6,50
ÖS 70
AUSGABE 7

Im Heft: Über 650 Sega-Spiele unter der Lupe!

MEGA-CD

- Elementar – *Sherlock Holmes* auf CD
- *Kriss Kross: Make My Video* im Test

MEGA DRIVE

- SF-Abenteuer in *Another World*
- *Super Kick Off* – Das beste Fußballspiel?

MASTER SYSTEM

- *Tecmo Soccer* fordert die Welt heraus
- Monsterjagd in *Wonder Boy IV*

GAME GEAR

- *Chakan* kommt aufs GG
- Blut und Eingeweide in *Holyfield's Boxing*

YEE-HA!

Die Waffen sprechen, wenn Konamis toller Arkaden-Hit, *Sunset Riders*, in die Stadt galloppiert.

BUBSY!

Der erste Spieletest für dieses große 16Mbit Modul und ein exklusives Interview mit dem Programmierer.

BRANDAKTUELLE NACHRICHTEN UND DIE BESTEN SEGA-SPIELETESTS

SEGA pro

MAI 1993
AUSGABE 7
1. JAHRGANG

KORRESPONDENZ
SEGAPRO LESERSERVICE
POSTFACH 101905
4630 BOCHUM 1

HERAUSGEBER
Richard Monteiro

REDAKTION
Markus Scheer
Wolfgang Kuhn

REDAKTION (Großbritannien)
Dominic Handy
Pat Kelly
Dino Boni
Sam Hickman

REDAKTION (Japan)
Emiko Tedesco
Noriko Buckingham

REDAKTION (USA)
Joe Linebacker

PRODUKTIONSMANAGER
Diane Tavener

DESIGNER
Alan Russell

ANZEIGENLEITER
Neil Harris

MITARBEITER
Stuart Wynne
Mark Monteiro
Claudia Niermann
Damian Butt (Taz-Mania Tips)
David Graham

VERLAG
Paragon Publishing Ltd
Durham House
124 Old Christchurch Road
Bournemouth BH1 1NF
England
Tel: 00 44 202 299966
Fax: 00 44 202 299955

VERTRIEB
WE Saarbach GmbH
Hans Bockler Straße 19
Postfach 1562
5030 Hurth-Hermulheim

DRUCK
Southernprint (Web Offset) Ltd

URHEBERRECHT
Alle in SEGAPRO erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Reproduktionen, gleich welcher Art, ob Fotokopie, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen, nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlages. Aus der veröffentlichung kann nicht geschlossen werden, daß die beschriebene Lösung oder verwendete Bezeichnung frei von gewerblichen Schutzrechten sind.

WONDERDOG © 1992 VICTOR COMPANY OF JAPAN, LTD.
WONDERDOG © 1992 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
ALIEN 3 © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX
TOM & JERRY © 1992 HANNA-BARBERA
TAZ-MANIA,CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

(C) 1993 Paragon Publishing Ltd.

TOR!!

Im April geht's mit der Sega-Fußball-Season los. *Super Kick Off* und *Tecmo World Cup '93* sind die Ersten auf dem Feld auf Seiten 32 und 28.

ProNews

Sega Championships per Bahn 4
Muhammad Ali von Sega KO geschlagen 4
Cebit-Messe....4
Club News 5
Small Talk 5
CD-Infos 6
Geflüster....6
EA Raketen....6
Virgin erhält Auszeichnung....6

Japan News

Pro Datum....10
MD auf dem Höhepunkt 10
Ein Wolf im Schafspelz 10
Night Striker 10
Jap Charts....11
Nip Bits....11
Hysterischer Verkäufer läuft Amok 11
Schalte Dich ein 11

Pro Feature

Dream Machines....12

Previews

Mutant League Football (MD)....14
Bubsy (MD)....16

ProReviews

Review-Index 3

ProTips

Chuck Roack (MD) 62
QuackShot (MD) 63
Indiana Jones (MD)....63
Wonderboy III (MS) 63
Terminator II (MD) 63
Kid Chameleon (MD) 63
Sonic 1 (MD) 63
Alex Kidd in Miracle World (MS)....63
Action Replay Codes 63
Streets of Rage 2 (MD) 64-67
Sonic II (MD) 68-73

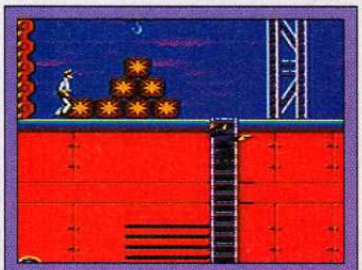
Rubriken

Wettbewerb 8
Pro Datum....18
Vorschau 21
Nachbestellungen....22
SegaPro Abo....36
Leserbriefe....60
A – Z Spiel-Profil 74
Game Over 82

Chuck Rock 55
.Spaß mit dem Mega-CD

Hook 52
Peter Pan fliegt ein.

Another World....46
Vektor-Grafik-Strategie.



James Bond 34
Ich heiße Bond, James...

Chakan....45
Kampfe mit Forever Man

REVIEW INDEX

Chuck Rock 55
Sherlock Holmes 38
Hook 52
Make My Video 30

Sunset Riders 23
Kick Off 32
G-Loc 42
Another World....46
PGA Tour Golfll 50
Out Run 2019....56
Humans....58
Monopoly/Clue 59

Batman Returns 56
James Bond....34
Tecmo Soccer 28
WonderBoy....40

Evander Holyfield....26
Ariel: Little Mermaid .44
Chakan....45
Streets Of Rage 57

Zuerst mal geht unsere Entschuldigung an die Leser, die die Geschäfte verzweifelt nach der Mega-CD durchforscht haben. In unserer letzten Ausgabe hatten wir angekündigt, daß die Mega-CD in diesen Tagen in Deutschland erhältlich sein würde, was nicht ganz zutrifft: Sie hat zwar ihren Einzug in den europäischen Markt gehalten, ist aber in Deutschland nicht vor Ende August zu bekommen.

Nun aber zu dieser Ausgabe: Mit Busby, der diesen Monat auf der Spiele-Szene auftauchte, begrüßen wir eine neue Figur, mit der eine Serie von Spielen auf dem Markt eingeführt werden soll. Zuerst kam Segas Alexis Kidd, ein äußerst merkwürdiger kleiner Junge mit großen Spitzohren. Nachdem ein paar Spiele auf dem MS und eins auf dem MD hervorgebracht hatte, verschwand er auch schon wieder in der Versenkung. Dann kam ein anderes freundliches Kerlchen namens Wonder Boy, der immer noch gut in Schuß ist, in dieser Ausgabe könnt Ihr ein Review zu Wonder Boy IV lesen. Mit der Veröffentlichung des Mega Drive wurde eine neue Art von Held geboren: Sonic, der freche Igel, als Anführer. Auch Sonic führte eine neue Figur namens Tails ein, den listigen Fuchs. Laßt uns auch James Pond nicht vergessen, der, nach einem unsicheren Start auf dem Mega Drive, ruhmreich in Robocod und Aquatic Games zurückgekehrt ist und bald in einem vierten Spiel erscheinen wird.

Accolade scheinen eine Menge Zeit und Geld in ihre neueste Zeichtrickkreation Busby gesteckt zu haben, zweifellos hat es geholfen, daß Busby sowohl für Sega alsauch für Nintendo lizensiert worden ist. Wie Ihr in unserem Preview lesen könnt, ist Busby nicht nur ein Name , es verbirgt sich wirklich ein recht gutes Spiel hinter der Glitzerfassade. Breitet also die Arme aus und heißt diesen Luchs im Klan willkommen; hoffen wir, daß er sich länger hält, als der unterbewertete Kid Chameleon...

Die Pros.

Ein toller Zug von Sega

SEGA Championships per Bahn

Hamburger Unternehmen sucht die besten Videospieler Deutschlands - Dreißig Stops in allen Bundesländern

Hamburg. Der Hamburger Videospiele-Hersteller Sega, im abgelaufenen Geschäftsjahr mit einem Umsatzplus von 165 Prozent der 'Shooting Star' der Branche, setzt eine 'große Aktion auf die Schiene'. Aus diesem Grund finden die diesjährigen 'Sega-Championships' in einem aus zwei Wagen bestehenden Sonderzug der Bundesbahn statt, der von 8. Mai bis 6. Juni durch alle sechzehn Bundesländer fährt und dabei Stops in dreißig Städten einlegt. Die jeweils zwei Besten eines Bundeslandes qualifizieren sich für die im August in Hamburg stattfindende Europameisterschaft, wobei der Sega-Champion die Europa-finalisten herausfordern darf.

Natürlich kommt ein solcher 'Champion Train' anders daher als herkömmliche, und deshalb ruft die Jugendzeitschrift 'Popcorn' alle Graffiti-Freaks zu einem Wettbewerb auf unter dem Motto: 'Stylt den Sega Champion Train!' Den besten Vorschlag sprüht der junge Künstler persönlich auf die beiden Waggons, die innen 'cooles High-Tech-Ambiente' aus Stahl, Plexiglas, Spiegeln und Punktstrahlern verbreiten werden.

Gespielt wird auf 'Mega Drive'-Geräten in zwei Altersgruppen bis und ab 12 Jahre. Der Handel wird in seinen Geschäften 'Trainingslager' einrichten, damit die 'Score-Cracks' fit sind für die örtlichen Ausscheidungskämpfe, die mit drei aus fünf Spielen, 'Taz-Mania', 'Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2', 'Sonic 2', 'McDonald's Global Gladiators' und 'Thunder Force IV' bestritten werden müssen. Die dazugehörigen Score-Karten sind rechtzeitig im Handel, aber auch 'vor Ort' in den Haltebahnhöfen erhältlich.

Der SEGA 'Champion Train' startet am 8. Mai in München und endet am 6. Juni in Augsburg.

TOUREN- UND TERMINPLANUNG

10.00 - 18.00 Uhr
08.05. München Hbf (-17.00 Uhr)
09.05. Nürnberg Hbf
10.05. Offenburg Hbf
11.05. Fulda Hbf
12.05. Kassel Hbf
13.05. Erfuhrt Hbf
14.05. Chemnitz Hbf
15.05. Cottbus Hbf
16.05. Leipzig Bayer. Bahnhof
17.05. Braunschweig Hbf
18.05. Berlin - Lichtenberg
19.05. Schwerin Hbf
20.05. Kiel Hbf
21.05. Hamburg - Sternschanze
22.05. Bremen
23.05. Oldenburg
24.05. Münster Hbf
25.05. Hagen Hbf
26.05. BochumHbf
27.05. Oberhausen Hbf
28.05. Aachen Hbf
29.05. Koblenz Hbf
30.05. Wiesbaden Hbf
31.05. Mainz Hbf
01.06. Heidelberg Hbf
02.06. Saarbrücken Hbf
03.06. Karlsruhe Hbf
04.06. Freiburg Hbf
05.06. Ulm Hbf
06.06. Augsburg Hbf

MUHAMMAD ALI VON SEGA KO GESCHLAGEN.

Fans von Boxspielen werden noch einige Monate warten müssen, um das Beste aller Boxspiele sehen zu können. Die Erscheinung von Muhammad Ali's Boxing hat sich bis Juli verspätet. Wenn es dann erscheint, wird es bestimmt eines der Besten seiner Klasse sein. Wir haben es bereits ausprobiert und es sieht sehr gut aus. Es sind zwar noch ein paar Verbesserungen von Nöten, aber achte auf weitere Reviews.

Cebit

Wieder einmal ist die weltgrößte "Computermesse" vorüber und es wurde wieder nichts wesentliches für unsere geliebten Heimkonsolen getan, wenn man mal von der offiziellen Präsentation des Amstrad PC/Mega-Drive Gerätes absieht. Wie lange wird es wohl noch dauern, bis auch die so 'konservative' Cebit Messe endlich Spielkonsolen und deren Softwareneuheiten präsentiert? Schenkt man den Gerüchten Glauben, so wird schon auf der nächsten Cebit einige Hersteller ihre Neuheiten präsentieren. Warten wir's ab.

DOUBLE TROUBLE

VIDEO-GAMES-CLUB

Die Gemeinde der Videospiele-Fans und -Fanatiker aller Altersgruppen wächst und gedeiht und damit auch der Bedarf an Fan-Clubs, von denen es überraschenderweise weniger gibt, als man annehmen könnte. Diese Klubs dienen dazu, Leute mit dem gleichen Interesse zusammenzubringen, um Adressen, Spielerfahrungen und Infos auszutauschen und möglicherweise an Clubtreffen teilzunehmen.

Als erster in Deutschland wurde vor 4 Jahren Double Trouble von Matthias Herrendorf(27) gegründet, der ihn auch heute noch allein leitet. Double Trouble hat weit über 600 Mitglieder jeder Gattung: männlich und weiblich, zwischen 6 und 75 Jahren und ist einer der größten in Europa.

Der Club bringt Videospiele-Fans zusammen, veröffentlicht eine vierteljährliche, unabhängige Clubzeitung mit Spiele-Tips,- Tricks, Berichten und bietet außerdem die Möglichkeit, Tauschpartner zu finden. Für einen Jahresbeitrag von 30

DM finden Fans einen wünschenswerten Zusatz zu den Massenpublikationen, in denen einzelne Leserstimmen verlorengehen können.

Wenn Ihr Lust habt, mehr über Double Trouble zu erfahren, könnt Ihr für 1 DM Rückporto Info-Material bei folgender Adresse anfordern:
Matthias Herrendorf, Kennwort Club, Bürgerstr. 29, W-1000 (ab 1.07.93 : 12347) Berlin 47, Tel. 030/6188391.

Trend zu Konsolen

Immer mehr Softwarehäuser erkennen die Zeichen der Zeit und veröffentlichen Ihre Games direkt für eine Spielkonsole, genauer gesagt, für unser Mega-Drive.

Die Verlierer sind die Besitzer von Heimcomputern. Da durch Raubkopien hohe Verluste entstehen, weigern sich manche Hersteller bestimmte Rechner weiterhin zu unterstützen. Selbst kleine bis mittlere Häuser wagen den Schritt und steigen auf Konsolen um, was Euch Benutzern natürlich sehr zugute

kommt. Also weiter so, damit wir noch mehr Auswahl haben und weitere ideenreiche Produkte für unser Gerät bekommen.

MBs Zukunftspläne

MB, bekannt geworden durch unzählige gute Bretttspiele, wie unter anderem 'Hero Quest', hat vor ca. einem Jahr noch auf dem NES Produkte entwickelt, trägt sich aber im Moment mit dem Gedanken, auch für Sega-Geräte Spielbrett-Umsetzungen zu produzieren.

Die Rückkehr der Menacer

Menacer ist eine neu aufgemotzte Wumme von Sega. Das Design dieser Waffe entspricht eine eher aus dem "Krieg der Sterne" entsprungene Waffe. Sie läßt sich in drei verschiedene Aufbaustufen zerlegen und ist in jeder Stufe noch voll einsetzbar. Sie ist außerdem sowohl für Rechts- als auch Linkshänder geeignet. Sieben Games gibt es mittlerweile für dieses Superzubehör.

Beim Kauf bekommt Ihr gleich 6 Games dazu, die alle auf einem Modul sind. Das 7te ist das super Game 'Terminator 2'.

Aber wir haben schon einige Gerüchte gehört, daß von verschiedenen Firmen Spiele noch entwickelt werden, die mit dieser Kanone gespielt werden können.

Eine neuer Spielautomat von Sega

Virtua Racing von Sega ist ein Rennsimulator, der nach dem neuesten Stand der Technik entworfen worden ist. Durch den Word Vision Monitor fühlt sich der Rennfahrer in die richtige Rennathmosphäre versetzt. Die Bildgestaltung wird dreidimensional dargestellt. Dadurch hat der Pilot die Möglichkeit, seine Aktionen in vier verschiedenen Sichtweisen zu erleben. Das Cockpit ist dem eines Rennwagens täuschend echt nachempfunden. So wird der Eindruck, daß man einen Rennwagen steuert, noch stärker. Selbstverständlich könnt Ihr auch zwischen vier verschiedenen Rennstrecken wählen, je nach Wunsch. Also alles in allem ist dieses Gerät echt Spitzte und wennn man sich an die Steuerung gewöhnt hat, kann man sehr viel Spaß damit haben.

In einigen Spielhallen sind auch zwei Geräte aneinander gekoppelt, so könnt Ihr das Spiel auch gegeneinander spielen.

SNK setzt Neo Geo Games auf Mega Drive um!

SNK eine Softwarefirma , die bisher einige Produkte für das Neo Geo veröffentlicht hat, plant nun Umsetzungen der Spiele 'Fatal Fury' und 'King of Monsters' für unser Mega-Drive. Klar ist, daß man bei den Spielen schon ein paar Abstriche machen muß, aber vielleicht ist das Resultat doch besser als erwartet. Wir werden Euch auf jeden Fall auf dem neuesten Stand halten.

Segas Zukunftspläne fürs neue Geschäftsjahr

Der Geschäftsführer von Sega, Herr Derlien, gab küzlich auf einer Pressekonferenz bekannt, daß das Ziel von Sega im neuen Geschäftsjahr sein wird, die 600-Millionen-Mark-Grenze zu erreichen. Da durch Eigenproduktion wesentlich mehr Erfolge erzielt worden sind, wird Sega auch in Zukunft noch mehr Wert darauf legen. So sind in Zusammenarbeit mit Walt Disney Spiele wie 'Aladin und die Wunderlampe' oder 'Dschungelbuch' geplant. Außerdem erwarb Sega die Lizenz für einen neuen Kinofilm von Starregisseur Steven Spielberg. Leider wollte Sega den Titel dieses Filmes noch nicht bekanntgeben.

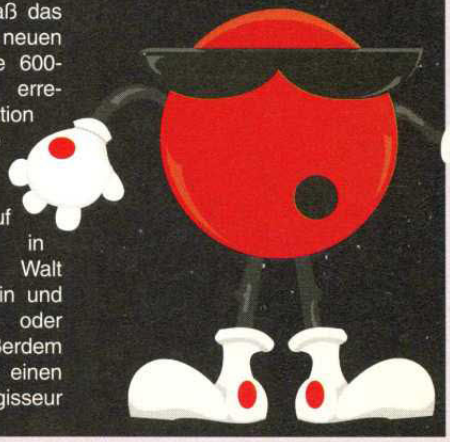
Neuigkeiten vom Mega CD

Endlich ist es auch im Herbst soweit, da· das Mega CD nach Deutschland einzieht. Der Preis wird bei ca. 600,- DM liegen. Ob eine CD beiliegen wird, ist leider noch nicht geklärt. Na, hoffen wir, da· wir bald noch mehr Informationen über das langersehnte Gerät bekommen. Wir werden Euch auf jeden Fall auf dem Laufenden halten.

Die neuen Produkte von Virgin

Einige der neuen Virgin Produkte haben wir Euch schon in einer der letzten Ausgaben vorgestellt so z.B. das Game 'Mick und Mack', das in Zusammenarbeit mit McDonald produziert wurde. Außerdem erwartet uns noch Superman für alle Sega Systeme.

Laut den neuesten Meldungen von Seitens Sega, kann man schon in den nächsten Monaten mit weiteren Neuerscheinungen rechnen. Diese Meldung wäre ja nichts besonderes, wenn sie sich auf Software beziehen würde, da sie aber die Hardwareseite betrifft, ist es schon um einiges interessanter. Das ersehnte Gerät soll Mega 2 heißen und unheimlich viel Power haben. Also wartet auf weitere Meldungen und spart schon mal Euer Kleingeld, denn sicherlich wollt Ihr dieses Gerät so schnell wie möglich haben.



MEGA CD INFOS

Bei einem offiziellen Veröffentlichungstermin für eine CD erwartest Du viele Neuheiten. Es ist jedoch bislang ruhig um das Gerät und die dazugehörige Software geblieben.

Softwarehersteller Imagitec, der gerade Space junk entwicket, das 50 Minuten Filmsequenzen enthält, ist noch tätig. Es wird noch ein Jahr dauern, bis es fertig ist, aber wir halten Euch auf dem Laufenden. Andere Entwickler sind Core, Psygnosis, Microprose, JVC, Lucas Films und Sega. Virgin entwickelt eine CD Version von Cool Spot, die im Sommer fertig sein sollte und Super Sonic sollte bald auch erhältlich sein, obwohl Sega sich dazu noch nicht äußern will. CD-Sonic wird sich vom Modul Sonic unterscheiden, was die Musik und die Level betrifft. Hoffentlich wird die CD noch mit einer animierten Story vollgepackt.

Es ist nun bestätigt worden, daß ein CD-Chip mit dem Code H alle Spiele (auch die amerikanischen) abspielen kann. Das klappt aber nur, wenn sie vor Januar gekauft wurde.

Man hat den Eindruck, daß Popstars es nicht abwarten können, ihre Gesichter in Make My Video zu sehen. INXS, Kriss Kross und C + C Musik Factory haben bereits ihre Versionen veröffentlicht, aber auch Guns and Roses sind an einem Video für die CD interessiert. Als wenn das noch nicht genug wäre, möchte auch Prince in diese Serie aufgenommen werden! Könnte Madonna der neue Star sein? Interessant ...

Spiele, auf die zu achten ist: CD Sonic, Monkey Island, Final Fight, Rise of the Dragon, Virtual VCR – March of Tme, Rock Paintings, Wing Commander und Ecco – The Dolphin.

Geflüster...

● Accolade will Scrabble und Monopoly noch dieses Jahr auf dem MD veröffentlichen, aber letzteres gibt es schon als Import von den Parker Brothers. Accolade legt letzte Hand an das Summer Challenge, das diesen Mai erscheinen soll. Sie arbeiten auch an Jack Nicklaus' Power Challenge (Mai) und Warpspeed (April).

● Humans 2, das auf allen Formaten erscheinen wird, ist momentan im Entwicklungsstadium, obwohl es noch sehr lange dauern wird. Imagitec hat erst kürzlich die Programmierung des Originals beendet, so daß die Veröffentlichung noch ein Jahr auf sich warten läßt.

● Sensible Software arbeitet zur Zeit an einer MD Version von Sensible Soccer. Es befindet sich noch in einem sehr frühen Stadium, sorgte aber schon jetzt für Aufregung bei uns.

● Sega hat $25.000.000. Werbeetat für die erste Hälfte '93 eingeplant. Das ganze Budget liegt bei ungefähr $95.000.000. Sega startet auch eine Sonic-Frühstücksfernsehreihe in Amerika.

● Virgin plant, 15 Games-Center in England zu eröffnen. Damit wird die Gesamtzahl auf circa 40 ansteigen. Sie eröffnen ebenfalls 6 weitere Mega Stores, die sich auf Computerspiele spezialisieren werden.

● EA plant auch, Spiele auf dem Mega-CD zu veröffentlichen, obwohl es noch nichts genaueres darüber zu berichten gibt.

EA RAKETEN

1992 war für Electronic Arts ein sehr erfolgreiches Jahr und die Firma hat verkündet, daß die Einnahmen im letzten Quartal mehr als $1.000.000 betrugen. Die Verkaufszahlen in Europa sind um 47% gestiegen und EA ist zuversichtig, daß dies erst der Anfang ist. Es ist nicht verwunderlich, wenn man davon ausgeht, daß die Module so teuer sind und konstant an der Spitze der Charts stehen.

Parker will nun auch auf Konsolenspiele produzieren

Umsetzungen der Spiele Cluedo und Monopoly sind schon in Arbeit. Bald könnt Ihr also die Games zu Hause alleine gegen den Computer oder mit bis zu sechs Freunden spielen. So kann man die Schloßallee endlich mal genauer betrachten oder als Detektive seine Fähigkeiten ohne schummeln testen. Na dann, viel Vergnügen!

VIRGIN ERHÄLT AUSZEICHNUNG

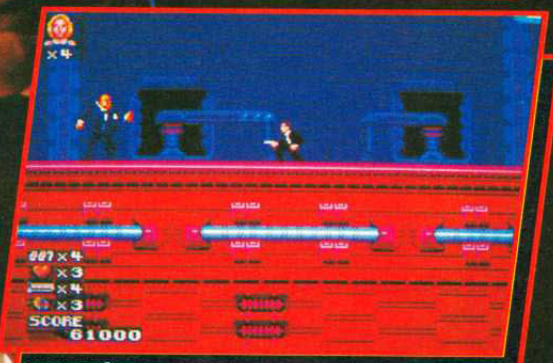
Ein Spiel muß gut sein, wenn Sega ihm einen Preis verleiht. Unglaublich, aber wahr. Virgin empfing neulich gleich zwei Auszeichnungen für ihre Spiele auf einmal, und zwar für Global Gladiators (bestes MD Spiel des Jahres) und Super Off Road (bestes Handheld Spiel des Jahres). Wenn Du Zweifel hast, welches Spiel Du Dir kaufen sollst – es ist echt egal, man kann nichts falsch machen.

ER IST WIEDER DA... JAMES BOND

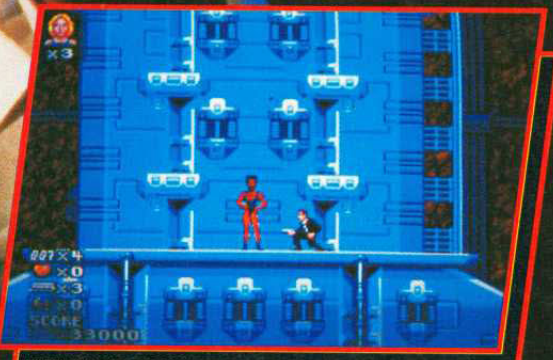
007™

THE DUEL

SPITZE GRÜSSE VOM BEISSER!



VORSICHT! FÜR DICH NIMMT ODDJOB NICHT SEINEN HUT AB...



HILFE! NIEMAND, DER DICH RETTET, WENN DU IN SCHWIERIGKEITEN BIST!

JAMES BOND – EIN SPIEL, DAS DICH IN ATEM HÄLT BIS ZUM BITTEREN ENDE...

ERSCHEINT AM 007 APRIL

SEGA MEGA DRIVE

DOMARK

© EON PRODUCTIONS LTD. MAC B. INC. 1992 GUN SYMBOL LOGO
© 1962 DANJAQ SA AND UNITED ARTISTS CO.
SEGA IS A TRADEMARK OF SEGA ENTERPRISES LTD.

ZU GEW

Ein Mega Drive Magnum Set
**inklusive Sonic The Hedgehog,
Super Hang On,
Columns und
World Cup Italia.**

Ein Game Game Fun Set
**inklusive Columns 2,
Smash Tennis, Rally Challenge und Penalty Kickout.**

Ein Master System + X Set
inklusive Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace

Segas neue Sets bieten jedem potentiellen Sega-Konsolen-Käufer viele Möglichkeiten, vom Standard-Set bis hin zu den neuen Sets, die wirklich etwas fürs Geld bieten und das gesamte Sega-Sortiment umspannen, einschließlich bis zu vier der meistverkauften Spiele.

Das neue Mega Drive Magnum-Set beinhaltet die neueste 16-bit Konsole mit 2 Kontroll-Pads und bis zu vier Spielen, angefangen mit Sonic The Hedgehog; außerdem das brilliante Motorradrenn-Spiel Super Hang On, das Rätzel-Spiel Columns, nicht zu vergessen das gallante World Cup Italia. Jedes dieser Games ist schon jetzt ein Klassiker. Mit dem neuen Game Gear Fun Set kommen auch vier Spiele, wie Columns 2, eines der besten Puzzle-Spiele und jede Menge Sport in Smash Tennis, Rally Challenge und dem großartigen Penalty Kickout.

Im Master System + X-Set sind zwar nur drei Spiele enthalten, aber Qualität zählt mehr als Quantität, oder? Wer könnte schon etwas gegen Sonic The Hedgehog, Alex Kidd und Tennis Ace wenden? Wir jedenfalls nicht!

Sega geben jedenfalls demjenigen SegaPro-Leser, der die folgenden Fragen korrekt beantworten kann, die Chance, einen dieser drei tollen Sets zu gewinnen.

Finde also die richtigen Antworten zu den folgenden drei Fragen und schicke Deine Lösung auf einer Postkarte oder per Brief an:

Sega Wettbewerb, Postfach 101 905, 4630 Bochum 1

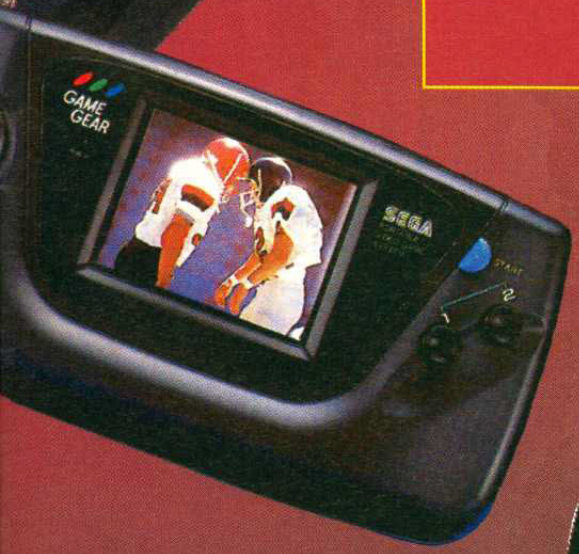
VINNEN!

1. Wie heißt der Level Boss in Sonic 2?
a) Tails
b) Robotnik
c) Claudia

2. Wieviele Abschnitte findest Du in jedem Level in Lemmings?
a) 30
b) 120
c) 180

3. Wieviele Levels findest Du in Shinobi III?
a) 5
b) 6
c) 8

Einsendeschluß ist der 31. Mai 1993.
Viel Glück!



世界の

NEUES AUS JAPAN

コナ参

pro DATUM

MEGA DRIVE

März

5	DESERT STRIKE	EA Victor	8Mbit
12	NINJA WARRIORS	Taito	CD
12	DEVESTATOR	Telenet	CD
19	ZOU! ZOU! ZOU!	RTS Victor	4Mbit
19	SIM EARTH	Sega	CD
19	SPLATTERHOUSE 3	Namco	8Mbit
25	BLUE WOLF	Koei	10Mbit
26	OUTRUN 2019	Sega	8Mbi
26	GOLDEN AXE 3	Sega	8Mbit
26	FINAL FIGHT	Sega	CD
26	DARK WIZARD	Sega	CD
26	CYBORG 009	Telenet	CD
26	JAGUAR XJ220	Victor Music	CD
27	SANOKUSHI 3	Koei	CD

April

2	NBA BASKETBALL	EA Victor	4Mbit
2	RANMA 1/2	Nihon	CD
23	LEAGUE PRO STRIKER	Sega	4Mbit
23	SWITCH	Sega	CD
30	POPPENLAND	Shul	CD
30	3 X 3 EYES	Sega	CD
30	GAUNTLET	Tengen	8Mbit
30	ALIEN	Big Tokai	8Mbit
30	ULTRAMAN	Marba	8Mbit

Mai

25	ILLUSION CITY	Cabin	CD
31	LEGEND OF THE KNIGHT	Kodansha	8Mbit
31	STEEL TALONS	Tengen	8Mbit

GAME GEAR

März

19	BUYO BUYO	Sega
26	MAGICAL CRYSTAL	Sega
?	SHINING FORCE	Sega

April

28	HYPER BASEBALL	Sega
30	KICK & RUSH	Sims
?	SEA OF HARIMA	Sims

MEGA DRIVE AUF DEM HÖHEPUNKT

Das Mega Drive wurde zum am weitesten verbreiteten Videospielesystem in Japan. Die Anzahl verkaufter Geräte liegt zur Zeit bei über 4 Millionen.

Was sagen sie dazu, Mr. Nintendo?

● Welches Land wählst Du für Deinen nächsten Angriff aus?

EIN WOLF IM SCHAFSPELZ

'The Blue Wolf and the White Doe' ist ein sehr langer Titel für ein herausforderndes und fesselndes Spiel. Es ist eines der ersten ausgewachsenen Kriegsspiele, die auf dem Mega Drive veröffentlicht werden. Es handelt vom Aufstieg und Untergang von Genghis Khans Königreich. Als Khan geboren wurde, war die Mongolei keine politische Einheit, und jeder Stamm kontrollierte sein eigenes Stück Land und kämpfte verbittert gegen andere.

Als Khan aufstieg, vereinte er die verschiedenen Stümme in einer Nation und erhielt den Titel des großen Khans. Du steuerst Khan, wenn er das größte Reich der Geschichte erschafft. Ein oder zwei Spieler können gegen viele Computergegner antreten, um ihr Weltreich auszubreiten. Du kannst Päkte schließen und sogar heiraten.

Das Spiel wird auf einem 12 Mbit Modul veröffentlicht und all diejenigen, die auf ein "ordentliches" Kriegsspiel gewartet haben, bestimmt zufriedenstellen.

NIGHT STRIKER

Taito ist seit langem als ,einer der führenden Spielhallenbelieferer etabliert und erhielt viel Lob für einen neuen Titel, nämlich Night Striker.

Das Spiel, ein 3D Shoot-'em-up (mit Galaxy Force zu vergleichen wurde jetzt für die Mega-CD fertiggestellt. Das Spiel wurde speziell für den Gebrauch mit einem Analogjoystick konzipiert. Er wurde eingeführt, um eine realistischere Kontrollmethode zu schaffen. Du spielst den Helden, der ein Mitglied der Night Striker ist, einer Organisation, die sich um die Sicherheit der Welt kümmert. Deine Mitglieder sind alle Ace-Piloten, die den neuen taktischen Flieger – ganannt InterGray – fliegen. Dieses hochtechnisierte Flugzeug hat zwei sehr starke Laser, die alles mit wenig Kraft zerstören können. Einer dieser Laser kann in den Homing Mode gesetzt werden, kann jedoch dann nur bei schwachen Schüssen benutzt werden.

Die Grafiken sind erstaunlich und der CD Soundtrack ist fantastisch. Mit 21 zu erobernden Ebenen und toller Action ist dieses ein heißes Spiel, das Du Dir umbedingt zulegen solltest.

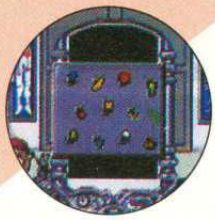
● Knall es einfach weg!

● Bring die Aliens her!

● Weiche den Lasern der Aliens aus!

1	-	Sonic 2
2	NEU	Super Mah Jong
3	NEU	Columns 2
4	NEU	Mickey & Donald
5	5.	Sangokushi III
6	NEU	Turtles
7	NEU	Roadblaster FX
8	NEU	Deadly Moves
9	2	Landstalker
10	NEU	Afterburner III

1	1	Shining Force
2	NEU	Streets of Rage
3	2	GG Shinobi 2
4	3	Batman Returns
5	5	Ninja Gaiden

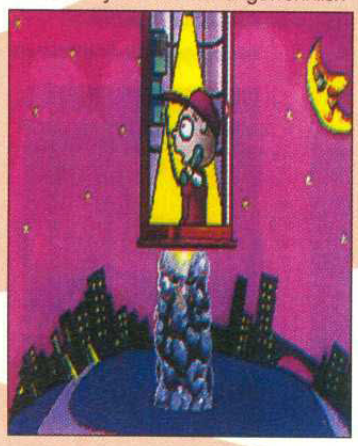


SCHALTE DICH EIN...

Wie schon erwähnt, haben die Japaner einen sehr ungewöhnlichen Sinn für

Humor und dieses Spiel spiegelt ihre Mentalität wieder. Es wurde speziell für den neuen Sega – Mauskontroller geschrieben und ist das erste in einer langen Reihe von Spielen, die speziell für die neue Ergänzung hergestellt wurden.

Die Story ist eine der ungewöhnlichsten, die ich jemals in der Spielewelt gesehen habe: Der Planet ist völlig außer Kontrolle, verursacht durch einen Computer namens Switch (Schater). Er wurde hergestellt, um alle Maschinen zu Hause und in der Industrie zu steuern; er automatisiert die Welt völlig. Du spielst die Rolle eines kleinen Jungen, der die Welt wieder in Ordnung bringen muß, indem er Schalter zu finden hat, der den Computer zu seiner ursprünglichen Form zurückverhilft.



Auf den ersten Blick wirkt Switch wie ein Puzzlespiel, aber erinnert wirklich mehr an eine animierte Komödie. Gag folgt auf Gag und die animierten CD-ROM Grafiken können als außergewöhnlich bezeichnet werden. Jedesmal, wenn Du einen Schalter bedienst, solltest Du die Dinge für den Computer verbessern, anderenfalls bekommst Du großen Ärger...

Das genaue Erscheinungsdatum ist noch ungewiß, aber es sollte nicht mehr lange dauern, bis wir mit den Japanern um die Wette lachen können.

世界のスーパーヒーローが帰ってきた

HYSTERISCHER VERKÄUFER LÄUFT AMOK

The Laughing Salesman ist die Umsetzung eines japanischen

PC-Spieles, das auf einem Comic von Fujio Fujiko basiert. Es wird in der Form einer interaktiven Strory präsentiert, in der Du Entscheidungen für den Verkäufer triffst. Die Story ist nicht besonders klar ausgearbeitet, aber handelt von den Heldentaten eines halb verrückten Verkäufers auf einer belebten Geschäftsstraße. Die Japaner haben einen anderen Sinn für Humor und das Spiel bestätigt diese Tatsache.

● Die jährliche Konferenz. Eine sehr unangenehme Zeit, wenn Du nichts verkauft hast.

● Wir wäre es mit einer neuen Anzeige mit einem süßen Kleinkind drin?

Die CD-Sammlung der Musik von Streets of Rage 2 verkauft sich so gut, daß der Komponist Yumico Takahashi eine Karriere als Computermusiker in Erwägung zieht. Die CD enthält Remixes aller Stücke des Spieles und Du solltest sie in Deine Sammlung aufnehmen.

Das japanische Magazin Mega Drive Fan ist dabei, eine Übersicht über alle MD-Spiele zu erstellen, die letztes Jahr herauskamen. Erstaunlicherweise enthält sie nur wenig CD Spiele, was den Eindruck erweckt, daß der Absatzmarkt doch nicht so gewaltig ist, wie Sega Japan versucht, uns weiszumachen. Wir werden Euch die Ergebnisse dieser Auszeichnung so bald wie möglich bringen.

Electronic Arts hat nun dank der japanischen Firma Victor (JVC) endlich den Sprung nach Japan geschafft. Sie setzen langsam alle ihre alten MD Spiele um, und die japanische Öffentlichkeit sollte Ende Mai mit allen neuen Spielen versorgt sein.

Shilfeed, das neue Shoot-'em-up-Spiel, kommt nun doch nicht pünklich auf den Markt und soll jetzt im Spätsommer zu kriegen sein. Das Spiel war so populär auf der Sega World Show, daß Sicherheitskräfte anrücken mußten, um die riesige Menschenmenge unter Kontrolle zu halten, die sich um Plätze in der Warteschlange drängelte, um die Vorabversion zu spielen.

Die Beliebtheit von Rollenspielen in Japan nimmt immer weiter zu, was sich in der Ankündigung von Vay (ähnlich wie Phantasie Star) zeigt. Dieses Mega CD Spiel erhebt den Anspruch, eines der größten überhaupt zu sein, und wird sich sicherlich wie warme Semmeln verkaufen. Aber werden wir noch lange auf die amerikanische Version warten müssen?

So sehen zukünftige Aliens aus. Keine schicken, kaum erkennbaren Sprites mehr, die auf Eure Schießwut warten, sondern wahre dreidimensionale Alpträume kommen auf Euch zu!

Die auf der Messe in Las Vegas gezeigten Demos zeigten die vielen Anwendungsmöglichkeiten der Multimedia-Technik. Spiele, vielfältige Verarbeitungen und die Zukunft der Unterhaltung in einem kleinen Kasten!

3DO

3DO
DM 1250

Jede neue und bessere Spielemaschine bedeutet eine Reise ins Unbekannte. Eines der neuesten, gemeinsten und mit Sicherheit beeindruckendsten Teile, das in diesen Sommer auf den US-Markt kommt, ist das 3DO von der gleichnamigen Firma. Stellt Euch vor, zu Hause dreidimensionale Spiele einzulegen, die nicht einmal von Spielautomaten dargestellt werden können! Dieser Traum vom technischen Luxus könnte demnächst wahr werden. Die Voraussetzungen scheint das 3DO zu haben...

Das 3DO wurde von einer Firma entwickelt, die zum Teil dem internationalen Multi Matsushita gehört. Das japanische Imperium, übrigens der größte Unterhaltungskonzern der Welt, setzen auf eine Zukunft voller Spiele. Matsushita gehört sogar Panasonic, der erste Hersteller des 3DO. Zu den Geldgebern gehören auch Softwareriese Electronic Arts, die Telefongesellschaft AT&T, Time Warner und MCA Universal. Wenn das kein Qualitätsgarant ist!

Das 3DO wurde im Januar auf der CES in Las Vegas zum erstenmal vorgestellt. Im Moment gibt es erst Prototypen der 32-Bit-Konsole mit CD-ROM, doch auf der Messe wurde schon deutlich, daß die Rechenleistung vom Apple Mac stammt. Das verwundert kaum, baut doch die ganze Entwicklung des 3DO auf den Apple-Geräten auf. Die wichtigsten Hardware-Chips sind noch gar nicht gebaut!

Technisch ist das 3DO wohl eines der aufregendsten und vielversprechendsten Neuerscheinungen seit der Vorstellung des Amiga 19984. Der Hauptantrieb steckt unter dem schwarzen Kasten mit dem CD-Spieler, der 650 MByte ROM und einen 32-Bit-Hauptprozessor hat. Zum Vergleich: Im Mega Drive versieht ein mürrischer 16-Bit-Prozessor sein Tagewerk, nur ein Viertel so schnell wie der des 3DO. Die geballte Rechenkraft des schwarzen Wunders erlaubt Full Motion Video (FMV), die direkte Übernahme laufender Videobilder – eine bahnbrechende Neuerung.

MULTI-FORMAT

Natürlich ist die Farbe für den Erfolg einer Konsole besonders wichtig. Das 3DO scheint da mit seinen mehreren Millionen Farben, die jederzeit auf einmal dargestellt werden können, gut gerüstet. Damit kommt nur noch der Fernsehempfang mit! Stellt Euch den Krieg der Sterne im eigenen Wohnzimmer vor!

Hardwaremäßige Abstufungen, Rotationen, Bilddrehungen und andere Tricks beherrscht das Gerät neben aller Farbenpracht. Das ist auch gut so, denn wären solche Spielereien der Software überlassen, wäre die hoffnungslos überfordert und Zugriffs- und Darstellungszeiten endlos verlängert. Als erste Konsole hat Nintendos Super NES einen Chip (den Mode-7-Grafikchip) eingebaut, der solche Kunststücke beherrscht – allerdings nur bei 256 Farben gleichzeitig!

Das 3DO wird nicht nur die Software benutzen können, die derzeit von mehreren Herstellern vorbereitet wird. Man kann auch verschiedene Diskformate auf ihm abspielen: Musik-CDs, CDR, CD-G (Musik mit Standbildern) und Foto-CDs. Die Vielfalt ist beeindruckend - daran haben hartgesottende CD-Fans jahrelang ihre Freude.

Namhafte Softwarehäuser entwickeln schon Spiele für das 3DO: Electronic Arts, Virgin Games, Psygnosis, Bullfrog, Core Design, DMA Design, Dynamix, Gremlin, Interplay, Krisalis, Loriciel, Maxis, Microprose, Millennium, Ocean, Origin, Renegade, Sales Curve, Trilobyte und Westwood zieren die Liste. Angesichts dieser illustren Gesellschaft scheint die Zukunft der Wundermaschine rosig.

ANSCHLUß ERWÜNSCHT

Das 3DO bekommt zwei Schnittstellen, an die man eine Tastatur, Maus, Modem oder die bald absolut unentbehrliche 3-D-Brille anschließen kann. Mit diesen Anschlüssen ist das Gerät dem Mega CD überlegen, das nur Misch- und Line-Out-Anschlüsse vorweist.

Die zusätzlichen Schnittstellen machen den japanischen Kasten zum Wunderding, und Matsushita scheint das Mega CD als Konkurrenz abgeschrieben zu haben. Obwohl das 3DO – abhängig von der Software – zur besten Spielekonsole werden könnte, wird es wohl eher als Multi-Media-Maschine vermarktet werden denn als Spielgerät. Man wird Filme, Computerdaten, Grafik-, Musik- und Videoanwendungen damit benutzen können. Auffällig ist die zurückhaltende Reaktion bzw. mangelnde Unterstützung durch japanische Softwarehäuser. Der Erfolg des 3DO könnte aber von der Unterstützung durch den großen asiatischen Markt abhängen.

dream M

LASERACTIVE PIONEER DM3000

Einstecken und wohlfühlen, lautet die Pioneer-Devise. Verschiedene Module erlauben den Anschluß unterschiedlicher Geräte.

Denkt man an Spiele, fällt einem Pioneer, der Hi-Fi-Spezialist, kaum ein. Das könnte sich ändern, wenn das neue Spielesystem hält, was es verspricht.

Die Vorstellung des LaserActive auf der CES in Las Vegas machte es deutlich: CD-Technologie wird salonfähig und bald zum Standard. Wird Pioneers Maschine aber die Verbreitung des Mega Drive erreichen können und vielleicht die Branche revolutionieren? Oder wird es eine teure Erweiterung mit begrenzter Spieleauswahl bleiben?

Pioneer hat ein perfektes Timing für seinen Auftritt gewählt - die Affäre mit Sega hat schließlich für einiges Aufsehen gesorgt. Wie beim 3DO, wird der Spielenachschub über Wohl und Wehe des schwarzen Geräts entscheiden.

Während das 3DO sich vor allem auf maßgeschneiderte Software verläßt, treibt das LaserActive die Kompatibilität einen Schritt weiter. Wer das Grundgerät gekauft hat, kann entscheiden, was er daran anschließt. Zur Wahl stehen das Mega Drive, die hierzulande sträflich vernachlässigte PC Engine und eine nette Karaoke-Maschine.

Die weitreichende CD-Nutzbarkeit macht die Stärke des LaserActive aus. Im Prinzip ist es ein CD-Spieler mit erweiterter Architektur, die den Anschluß zusätzlicher Geräte erlaubt. Das hauseigene LaserActive-System ist hardwaremäßig eingebaut, wird aber ignoriert, wenn ein Fremdstandard erkannt wird. Die Hardware erkennt jedes Format, auch Videodisks.

CD-Spiele von Sega können ungeahnte Qualität erreichen. Schließlich zeigt das LaserActive spielhallen-, sogar filmreife Grafiken.

ZWEI STÄMME

Grafik und Sound sind die wichtigsten Bestandteile eines Spiels. Neben allerfeinsten Audiofähigkeiten, die CD-Standard erreichen, sind auch die Grafikfähigkeiten des LaserActive spektakulär. Hier können Programmierer ihrem Erfindungstrieb freien Lauf lassen.

Zunächst kann der Analogspeicher mit Hi-Fi-Qualität arbeiten. Hintergrundeffekte, die von heißen Science-Fiction-Geschehen bis hin zur Hubschraubertour über die Rocky Mountains reichen, werden als Film dargestellt. Das Mega CD dagegen erstellt die Grafiken computerisiert.

Als Zweites läßt der digitale Speicher einen staunen. Hier werden grafische Objekte erstellt. Sie werden gleichzeitig mit der vom Analogspeicher erschaffenen Hintergrundgrafik auf den Bildschirm gezaubert. Das Endergebnis ist eine superschnelle, butterweiche, fantastische Darstellung.

INTERAKTIVITÄT VORAUS!

Im Vergleich zu anderer CD- und Laser-Hardware verbindet das LaserActive Ton, Video, Karaoke und Bildungssoftware mit Spielen, elektronischer Textgestaltung, Kindersoftware und interaktiven Filmen.

Hauptziel der Maschine ist es, an jeden Spieler auf der Welt angeschlossen werden zu können und dem Benutzer die völlige Wahlfreiheit der Anwendung zu geben. CD, CD-ROM und selbst CD-I werden spezielle Ansteckmodule bekommen.

Das wahlweise anzuschließende Mega-LD-Control-Pack wurde mit Segas Zustimmung zusammengestellt. Es eröffnet dem LaserActive-Besitzer Zugang zu einer Riesenauswahl klassischer Mega-Drive-Spiele. Selbstverständlich können nicht nur Mega-Drive-Module, sondern auch Mega-CDs gespielt werden.

Freilich kostet das Mega-LD weitaus mehr als eine Mega-Drive-/Mega-CD-Kombination, aber dafür ist es eine Erweiterung für einen üblichen CD-Spieler.

FREUNDFREIE ZONE

Leider erhalten alle, die jetzt von der Supermaschine träumen, einen großen Dämpfer: Pioneer hat noch keineswegs vor, das LaserActive in nächster Zeit offiziell nach Europa zu exportieren. Wahrscheinlich werden also nur wenige, grau importierte Geräte ihren Weg zu einzelnen Händlern finden. Sie werden wohl auch teurer und etwas schlechter sein, das das Originalsystem für den amerikanischen NTSC-Videostandard gebaut wurde.

Das LaserActive bietet für jeden etwas. Ob man mit Musik-CDs, Foto-CDs, Karaoke-CDs, Mutlimedia-CDs oder Spiels-CDs hantiert - die Maschine kann mithalten. Einziges Problem neben der Verfügbarkeit in Europa dürfte der Hausfrieden sein. Wahrscheinlich gibt es bald die ersten Nutzungskalender, damit auch die ganze Familie in den Genuß des Teils kommt. Natürlich haben die Spiele dabei ganz klar Vorrang!

ACHINES

Zwei neue Spielekonsolen läuten in der Branche eine neue Generation ein. Während der Rest der Unterhaltungswelt mit Kompaitiblitätsproblemen und unterschiedlichen Standards kämpft, haben Pioneer und 3DO klammheimlich ihre Schwergewichte entwickelt.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

Umwandlungen von Extrapunkten ähneln denen von John Madden's Football – nur, daß hier ein Skelett lauthals Beifall spendet, wenn Ihr punktet!

Als Erstes bemerkt man die geringere Spielerzahl auf dem Feld, die sich aber keinesfalls als Nachteil herausstellt.

Ein "lustiges" Zwischenspiel: Tötet den Schiri. Es kann nicht immer gespielt werden, aber die Versuchung ist groß.

GAMEPLAN

Aliens sind sonderbar, sonst hießen sie wohl auch nicht so. Sie mögen wohl viele der Dinge, die uns auch lieb sind – aber auf eine andere Art. Unser Leben, zum Beispiel...

Während die Amerikaner ihr Football zum Nationalsport erheben, hat eine fremde Rasse in einer weit entfernten Galaxis ihre eigene Version erfunden. Anstatt auf einem glatten, durch Linien markierten Rasen, tragen sie ihre Kämpfe auf unebenen, steinigen Kampfarenen im Weltraum aus.

Die Mannschaften bestehen aus jedem, der Gewalt mag - und das ist in der Galaxis so ungefähr jeder! Deshalb tragen die Spieler auch stachelbewehrte Rüstungen und gelegentlich Waffen, um den größtmöglichen Schaden anzurichten Tod und Kämpfe sind allgegenwärtig, aber das wollen die Zuschauer - und was soll man sonst an einem verregneten Sonntagnachmittag tun?

PROPLAY

Hinter dieser leicht abartigen Maske verbirgt sich, man ahnt es, ein abgewandeltes American Football. Schließlich könnt Ihr bei John Madden weder den Ball durch Dynamit ersetzen, noch den Schiedsrichter bestechen oder gar umbringen!

Die Spieler können ausgetauscht und versetzt werden, und die Rufe sind deutlicher geworden. über dem Quartback erscheint eine Sprechblase, die als Optionsmenü dient. Das Gefährlichste am Spiel ist das Feld – Tretminen, Stacheln, Löcher und ein unbefestiger Rand lassen so manchen Alien straucheln, also paßt auf, wo Ihr hintretet!

PROS

16 Monsterschaften kämpfen buchstäblich

Beim American Football geht's etwas rauh zu, aber wer hätte schon erlebt, daß ein Spieler zum Schiedsrichter schlendert, dessen Mund öffnet und ihm eine Stange Dynamit zwischen die Zähne schiebt? Wenn er die Stange noch anzündert und laut lachend davonläuft, kann es sich nur um den abartigen Humor (?) eines Mutant League Football handeln! Die Mannschaften bestehen aus Monstern, Aliens und Robotern und haben nur zwei Ziele: 1.) Die Gegenseite zu töten und 2.) Punkte zu sammeln, wenn es denn unbedingt sein muß.

um das Gegenstück zum Superbowl. Jede hat natürlich besondere Stärken und Schwächen. 19 verschiedene Stadien mit ihren speziellen Fallen und Hindernissen warten auf Euch, und der Grad an Gewalt kann eingestellt werden. Zartbesaitete werden das Modul eh nicht mit der Feuerzange anfassen, aber auch Klopper sollten sich gewarnt sein lassen. Die härteste Stufe verkürzt die Lebensspanne Eures Teams erheblich!

Tatsächlich steuert sich MLF ähnlich wie John Madden's 93 – kein Wunder, beim gleichen Hersteller. Die Gefahren der Arena verändern den Spielablauf allerdings gewaltig.

Man ist versucht, MLF als Kreuzung zwischen einem abgespeckten John Madden und und dem Brettspiel Blood Bowl zu bezeichnen. Spielverlauf, Taktiken und Strategie sind aber so eigenständig, daß eine neue Kategorie der Blutrünstigkeit eröffnet wird. Vampiren zu empfehlen!

Die richtige Wahl des Paßempfängers ist spielentscheidend. Hier ist der Fänger C weit offen für den Touchdown-Paß.

Zeigt die Stelle an, an der der Ball gefangen werden kann. Der spieler muss etwas rennen, um den Ball zu er wischen

In diesem Spiel hat jeder Teilnehmer etwas zu sagen! Nach einem guten Spiel gibt ein Teammitglied seine Meinung zum Besten.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL

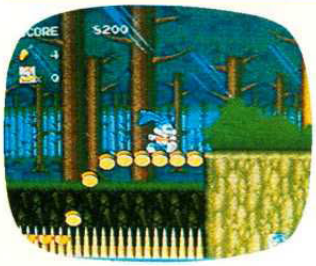
EA ● DM 110 ● MAI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	2
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	5
BESONDERHEITEN	vs
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

BEENDET — ZU TUN

Die Tiny Toons für Die da...
Die da.... Die da... und für Die da!!



Screen: Sega Mega Drive

Screen: Sega Mega Drive

Für die vier meistgekauften Spielsysteme - Game Boy, NES, Super NES und Sega Mega Drive - gibts jetzt die fantastischen Vier von KONAMI.
Witziger, intelligenter Videospielespaß mit Buster Bunny, Plucky Duck, Hamton und vielen mehr. Super-Grafik in allen Leveln. Videoqualität!!
Der Sound? Echte Ohrwurmklasse!
Tiny Toon Adventures. Die neue Dimension für die 16-Bit-Spielekonsolen. Möhrenstark.

Das schreiben Experten: POWER PLAY 3/93: "Super...Technische Perfektion ist bei Konami-Produkten fast Standard, aber Tiny Toon Adventures hebt die Meßlatte noch in die Höhe".
VIDEO GAMES 3/93: "Unglaublich, was die Programmierer alles in das Spiel gepackt haben... Tiny Toon Adventures ist ein Bombardement an Spielwitz, bei dem ein Gag den nächsten jagt. Wer so was nicht mag, ist selbst schuld."

Screen: Sega Mega Drive

Beide Screens: Super Nintendo Entertainment System

KONAMI-Videospiele *Adventure - Action - Intelligenz gibt's für Nintendo und Sega. Prospekte beim Handel oder direkt bei KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt/M. 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77*

KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS.,a TIME WARNER ENTERTAINMENT Company, LP. © 1993. Nintendo®, SNES™, NES™, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd. Sega and Sega Mega Drive are trademarks of Sega Enterprise Ltd.

Läuft Bubsy auf dem Holzrad, wird ein Pfad aus Wollknäueln für ihn ausgelegt. Solche niedlichen Einlagen tragen viel zum Spielvergnügen bei!

Busby auf der Kirmes! Sogar eine heldenhafter Luchs muß ab und zu mal abschalten können und in dieser Rakete herumzufliegen macht sicher Spaß,wie auch die anderen Karusselfahrten, die es in diesem Level gibt.

Bugsy muß auf den herrenlos dahinrasenden Zug springen und ihn anhalten, ehe es einen Unfall gibt. Leichter gesagt als getan!

Viele Szenen erinnern an Taz-Mania, wie diese Wasserfälle.

Das verrückte Haus ist Teil des ersten Levels. Man kommt hier leicht, aber extrem schnell voran!

Bubsy wird wohl nicht vor Juni voll spielbar sein, aber schon macht das wilde Pelzknäuel Furore. Wenn die Leute sagen, daß das Spiel groß wird, haben sie recht: 16Mbit sollen ins Modul gepreßt werden, vielleicht mehr als alle anderen Spiele zur Zeit!

John Skeel, der Programmierer, ist momentan mit letzten Retuschen und Feinarbeiten zugedeckt. Trotzdem nahm er sich die Zeit für ein kurzes Interview mit uns:

Wer hatte die Spielidee, und von welchen Titeln ließ man sich inspirieren?
Bubsy hat im Wesentlichen vier Spieleväter: Mike Berlyn, Beckett Gladney, Ken Macklin und mich. Viele Anregungen kommen von den Comics der Warner Brothers und Figuren wie Bugs Bunny.

Das Spiel ist sehr schnell und erinnert an eine Mischung aus Sonic und Taz-Mania. Ist das beabsichtigt?
Bis zu einem gewissen Grad schon. Wir wollten ein Spiel schaffen, das die Geschwindigkeit eines Sonic, aber auch die besten Elemente von Titeln wie Castle of Illusion oder Quackshot vereinigt. Auch wollten wir die Spieltiefe der Mario-Titel erreichen und darüber hinaus unsere eigenen Ideen und Spielablauf verwirklichen.

Wie geht es weiter, nachdem Ihr eine Idee für ein Spiel habt?
Wir stellen einen Entwurf von rund 20 Seiten zusammen, in dem die Figuren, der Zeitplan und ein Budget beschrieben sind. Danach stelle ich ein Team zusammen und das gesamte Spiel wird zu Papier gebracht. Anschließend müssen alle Teile zusammengesetzt werden! Die Vorabversion wird von neuen Spielern auf Herz und Nieren getestet, dann bügeln wir die letzten Unebenheiten aus. Zum Schluß muß das Modul durch die Qualitätskontrolle, wo ein gesondertes Team noch einmal gnadenlos alles auf Bugs und Fehler durchforstet. Hat das Spiel auch die Hürde genommen, ist es fertig! Dann wird erstmal gefeiert, Bier getrunken und sich ausgeruht!

Wir bietet Bubsy den Mega-Drive-Spielern?
Wir wollten einen Titel herstellen, der sich gut spielen, aber nicht einfach lösen läßt. Wir haben uns um Spieltiefe bemüht: Es gibt viele Extras und versteckte Bonushöhlen in den Abschnitten. Außerdem sollte Bubsy einen richtigen Charakter haben. Also haben wir ihn groß gezeichnet mit vielen Merkmalen, Handlungsmöglichkeiten und sogar Sprachausgabe! Bubsy und seine Gegner haben besonders viele Animationsphasen, damit man richtig ins Spiel versetzt wird.

Wie lange habt Ihr für das Projekt gebraucht?
Der erste Vorschlag kam im Juli 1991, das Team war im Januar 1992 vollständig und an der Arbeit. Leider haben wir viel länger gebraucht als wir vorhatten, weil Sega einen Rechtsstreit gegen Accolade anfing. Der hielt uns fünf Monate lang auf, aber wir hoffen trotzdem, Bubsy im Mai veröffentlichen zu können.

He, wer ist cool oder was? Abgesehen davon, daß er die Welt retten muß, hat Bubsy zuweilen Zeit, sich lässig in Positur zu stellen.

Welches sind Deine Lieblingsspiele?
Das ändert sich mit den Neuerscheinungen. Den ganzen letzten Sommer habe ich Civilization gespielt, Populous mochte ich auch gerne. Columns hat mich völlig süchtig gemacht, und Sonic mußte ich solange spiele, bis ich es schließlich durch hatte! Im letzten halben Jahr hatte ich allerdings keine Zeit, irgendetwas außer Bubsy zu spielen.

Zum Abschluß: Bevorzugst Du Sega oder Nintendo?
Ich programmiere Spiele für beide 16-Bit-Konsolen. Jede hat ihre Vor- und Nachteile. Das Super NES hat eine größere Farbpalette, aber die zwei schnellen Prozessoren des Mega Drive geben mehr Spezialeffekte und flüssigere, flottere Animationen her! Beide Versionen sollten einander ähnlich sein, aber ich denke, auf dem Mega Drive wird Bubsy etwas schneller.

BUBSY

In: CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

Langsam gehen einem Jump-'n'-Runs auf die Nerven. Ein Sprite ist niedlicher als das andere – aber Accolade ist drauf und dran, das zu ändern. Bubsy ist der coolste, abgefahrenste Straßenkater, den die Stadt je gesehen hat, und, Mann, hat der 'ne Einstellung!

Die Programmierung hat sage und schreibe zwei Jahre gedauert, aber das Ergebnis kann sich jetzt schon sehen lassen. Bubsy hat das Zeug zum Mega-Star, obwohl man von dem listigen Luchs noch viel zu wenig weiß. Eines ist sicher: Er wird das Mega Drive im Sturm erobern und – darf man es aussprechen? – dem blauen Stacheltier vielleicht kräftig Konkurrenz machen.

SPIELPLAN

Bubsys Geschichte ist reichlich abgedreht. Er ist auf der Suche nach seinen geliebten Wollknäueln, die von verrückten Wissenschaftlern gestohlen worden sind. Die Forscher dachten allen Ernstes, die Wollknäuel seien der einzig wahre Brennstoff für ihre Plasmamaschinen. Jetzt liegen die Knäuel in 16 Leveln verstreut, und der Luchs muß sie wieder einsammeln.

Leichter gesagt als getan, wenn man weiß, daß es ein volles Dutzend verschiedener Todesarten und – Szenen für das flotte Felltier gibt. Schafft Ihr es irgendwann, das ganze Spiel zu lösen, seid Ihr völlig kaputt, den es ist riesig! Jede der fünf Welten besteht aus drei Abschnitten, die letzte aus vieren. Dazu kommen etliche Bonuslevels und eklige Endgegner. Zu Beginn jedes Levels gibt Bubsy hörbar Kommentare ab, und die Soundeffekte sind sehr realistisch.

PROS

Neben Streets of Rage 2 und Landstalker ist Bubsy eines der wenigen Module mit 16 MBit. Das setzt hohe Maßstäbe! Abgesehen von den Sterbeszenen wartet Bubsy mit comicartigen Einlagen und vielen Nebenspielen auf.

Eines ist neu: Das Katzentier kann gleiten! Drückt Knopf A, und schon breitet Bubsy seine Arme aus und gleitet sanft nach unten – eine Fertigkeit, die er in späteren Abschnitten oft einsetzen muß.

Bubsy läßt sich leicht steuern und spielen, macht großen Spaß und scheint dabei viele Überraschungen zu bieten. Superschnell und schön anzusehen, läßt es so manche Entdeckung zu. Die Programmierer versprechene jedenfalls ein ziemlich langes Spielvergnügen, zumal der Luchs nicht linear vorgehen muß, sondern sich unterschiedliche Wege suchen kann. Selbst, wenn Ihr bis ans Ende gelangt, habt Ihr garantiert nicht alle Leben und Extras auf Anhieb entdeckt.

PROPLAY

Nach nur einer Stunde Spiel fällt es schwer, dieses Riesenmodul zu beurteilen, aber es scheint nicht zu leicht angelegt zu sein. Bubsy hat auf jeden Fall Sonics Geschwindigkeit, aber keine Ringe. Rennt er gegen etwas Tödliches, verliert er ein Leben, aber zum Glück gibt es Reset-Punkte. Wir sind auf das fertige Spiel gespannt!

BUBSY THE BOBCAT

ACCOLADE ● DM 120 ● JUNI

FORMAT	16Mbit
SPIELER	1
STUFEN	16
SCHWIERIGKEITSGRADE	5
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Accolade

Accolade ☎ (081) 8770880

AKTION ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬ STRATEGIE

PROGRAMMIERT ▬▬▬▬▬▬▬▬▬▬

BUBSY AUF DER GROßEN LEINWAND!

Zweifellos wird der coole Kater bald eine Kultfigur. Er bekommt sogar seinen eigenen Film! The Bobcat in the wild zeigt Luchse in ihrem Lebensraum und soll neben dem Spiel in Konsolenläden vorgeführt werden. Vielleicht wird Bubsy sogar in einer landesweiten Werbekampagne auftreten. Vermutlich werden auch alle möglichen Bubsy-Artikel zu kaufen sein. Wenn das so weitergeht, endet der Luchs vielleicht noch in einer eigenen Fernsehshow...

Der Film hat stolze 125 000 DM gekostet und besteht vor allem aus dokumentarischen Szenen über Luchse und ihr Durchsetzungsvermögen. Accolade scheint wild entschlossen zu sein, ihrer Figur mehr Charisma und Präsenz zu verleihen als Segas Sonic. Man darf gespannt sein, wie die Konfrontation verlaufen wird!

pro DATUM

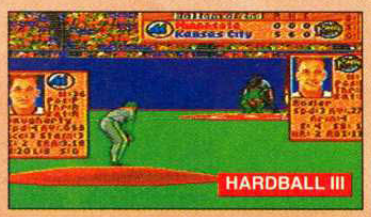
MEGA DRIVE

MEGA-LO-MANIA • VIRGIN • DM 119.95
Machhungrige Götter mißbrauchen unschuldige Menschen, um auf ein paar Inseln ihre Kämpfe auszutragen. Hilf' Deinen Leuten, neue Waffensysteme zu entwickeln und alle 27 Inseln im Spiel zu erobern.

MEGA lo MANIA

PAPERBOY 2 • DOMARK • DM 119.95
Zuerst war's ein Atari-Automatenspiel, das in jeder nur möglichen Version erschienen ist. Die Fortsetzung ist dem ersten Spiel sehr ähnlich und übergibt Dir die Kontrolle über einen Zeitungsjungen auf seiner Morgenrunde.

FATAL FURY • SEGA • DM 129.95
Zwei Brüder in einem Straßenkampf im Fernen Osten, die den Tod ihres Vaters rächen wollen. Das Spiel wurde ursprünglich fürs Neo Geo geschrieben und veröffentlich, damm kam's durch Sega aufs MD.


HARDBALL III

HARDBALL III • ACCOLADE • PREIS n/v
Der letzte Schrei in der Hardball-Serie bietet genau detallierte Grafiken und neue Mannschaftsspiele, in denen Dich Deine Kameraden in wichtigen Spielen unterstützen.

CYBORG JUSTICE • SEGA • DM 119.95
Dieses Scrolling Beat-'em-Up ist für zwei Spieler und hat eine interessante Seitenlinie: Du kannst die Einzelteile der zerschmetterten Roboter aufsammeln und an Dir selbst befestigen und so 200 verschiedene Killerkombinationen kreieren!

CAPTAIN PLANET • SEGA • DM 99.95
Vier junge Leute haben Kontrolle über je eine Naturgewalt. Ein Plattform/Arkadeabenteuer plus Umweltkunde.

SUPER KICK OFF
US GOLD • DM 119.95
Die Umwandlung vom Amiga-Fußballklassiker ist ein echter Knüller. Realistische Ballkontrolle mit zahlreichen Optionen halten Dich lange im Bann des Spiels.

SUPER KICK OFF

BULLS VS BLAZERS • EA • PREIS n/v
Mehr Basketball-Action mit einer modernisierte Mannschaft und sogar noch mehr Spielern. Wähle Deine Spieler und schicke sie aufs Spielfeld. Bei diesem Spiel kannst Du sowohl ein einzelnes Match alsauch eine ganze Saison spielen.

MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS • SEGA • DM 89.95
Ein merkwürdiger Typ namens Pinguin läuft Amok durch Gotham City und Batman muß ihn aufhalten. Gleichzeitig taucht eine mysteriöse Dame namens Cat Woman auf, die etwas gegen den mas-kierten Helden zu haben scheint. Ein Plattformspiel mit ein paar versteckten Extras.

PITFIGHTER • DOMARK • DM 89.95
Dieses Atari-Münzspiel hat als Konsolenspiel noch keinen Erforg gehabt.Das Münzspiel hatte digitalisierte Grafiken zu bieten; echte Schauspieler wurden benutzt, um die Kämpfer darzustellen.

GAME GEAR

HOME ALONE • SEGA • DM 89.95
Du mußt Kevin durch die Nachbarschaft leiten, um ein paar sehr dumme Einbrecher davon abzuhalten, in die Villen einzubrechen. Stelle Fallen auf und führe die Diebe zu ihrem Untergang. Du bist die einzige Person, die Häuser und ihren Inhalt beschützen kann.

CHAKAN • SEGA • DM 89.95
Der Forever-Man geht noch immer um und wird sein Ende auf Deinem Game Gear finden.

STRIDER II • US GOLD • DM 89.95
Dem letzten Strider – eine Organisation, die die Welt vor Außerirdischen beschützt – fällt es wieder einmal zu, dieselbe zu retten!

MEGA DRIVE

OUT RUN 2019 • SEGA • DM 119.95
Kommt diese Outrun-Serie nie zum Schluß? Dieses spielt in der nahen Zukunft und Du sitzt am Steuer eines superschnellen, futuristischen Autos. Ist in Japan unter dem Namen "Junker's High" veröffentlicht worden.

WARSPEED • ACCOLADE • PREIS n/v
Man kann dieses Spiel nur als eine Kombination aus Elite und Star Raiders beschreiben. Aliens wollen unseren Planeten überfallen und Du bist der einzige Pilot, der sie besiegen kann.

GLOBAL GLADIATORS

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN • DM 119.95
Mick und Mack flitzen um die Welt und räumen sie auf, während Ronald McDonald ihnen mit Rat und tat zur Seite steht.

MUTANT LEAGUE FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS • PREIS n/v
Spiele American Football auf eine andere Art! Lege Deinen Gegner, Mannschaftskameraden oder auch den Schiedsrichter um. Gefährliche Fouls und erfinderische Spieltaktiken sind an der Tagesordnung und, ehrlich gesagt, mögen die Fans es so!

ANOTHER WORLD
VIRGIN • DM 119.95
Dieses Spiel ist zuerst vor einem Jahr auf dem Amiga veröffentlicht worden und ist eines der empfehlenswertesten in diesem Monat.

ANOTHER WORLD

HUMANS • IMAGITEC • PREIS n/v
Wenn Du schon Lemmings für dumm gehalten hast, wirst Du bei diesem Spiel Deinen Augen nicht trauen. Arbeite Dich durch ein paar schwierige Puzzles, indem Du die Bewegungen und Aktionen der Humans kontrollierst. Versuche, die Gefahren dieses prähistorischen Planeten zu meiden und hilf der menschlichen Rasse, sich weiterzuentwickeln.

HUMANS

GADGET TWINS
IMAGITEC • PREIS n/v
Dieses Spiel ist wirklich furchtbar süß. übernimm die Kontrolle über die Gadget Twins, während sie durch die Stufen mit vielen Monstern und Bösewichten ziehen, um ihren König zu retten.

FLASHBACK • US GOLD • DM 129.95
Die sehnsüchtig erwartete Fortsetzung zu Another World ist endlich da! Die Mega Drive Version ist beinahe fertig und bietet dieselben außergewöhnlichen Animationen wie ihr Vorgänger.

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON 2 • SEGA • DM 99.95
Wimbledon 2 ist ohne Zweifel das beste Tennis-Spiel auf dem MS! Spiele ein ganzes Tennis-Match, Singles und Doubles und Du kannst sogar mit einem Freund zusammen gegen den Computer antreten.

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN • DM 89.95
Mick und Mack benötigen Deine Hilfe, um die Erde von Umweltverschmutzung zu retten. Führe sie durch dieses lebhafte Plattformspiel und kille jedes schleimige Monster, das Du triffst.

WONDER BOY

WONDER BOY IN MONSTER WORLD
SEGA • DM 89.95
Kombination aus Plattform- und Kinderspiel. Im letzten Jahr ist es auf MD ganz gut angekommen. Eigentlich erstaunlich, wenn man bedenkt, wie kitschig es aussieht. "Lenke" Wonderboy, wenn er versucht, das Land von Monstern zu befreien.

STREETS OF RAGE • SEGA • DM 99.95
Bis jetzt gibt's kein einziges ordentliches Beat-'em-Up auf dem MS. Sega hoffen, dem mit der Veröffentlichung von Streets of Rage Abhilfe zu leisten. In diesem Spiel versuchst Du, mit Hilfe von ein paar Ex-Polizisten, Mr X's Truppe von den Straßen der Stadt zu vertreiben.

WORLD TOURNAMENT GOLF
SEGA • DM 89.95
Golfspiele fürs MS sind sehr selten, also kam diese Veröffentlichung von Sega schon sehr gelegen für alle Möchtegern-Golfer in der MS-Gemeinde.

RAINBOW ISLANDS • SEGA • DM 89.95
Ein klassisches Amiga-Spiel, das für Sega-Konsolen umgewandelt worden ist und die Fortsetzung des sehr erfolgreichen Bubble Bobble, das MS-Besitzer schon einige lange Nächte gekostet hat.

GAME GEAR

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN • DM 89.95
Diese Mick und Mack kommen aber auch überall hin! Räume mit Hilfe des "grünen" Ronald McDonald die Erde auf.

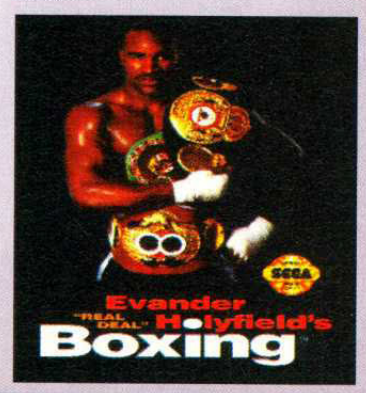
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
FLYING EDGE • DM 79.95
Hilf Krusty und den anderen Simpsons, das Fun House von Ratten zu befreien. Eine Kombination aus Plattform- und Puzzlespiel.

TOM & JERRY

TOM & JERRY • SEGA • DM 79.95
Jerry findet Vergnügen an vielen Dingen, aber hauptsächlich macht es ihm Spaß, von Tom gejagd zu werden und ihn in eine seiner Fallen zu locken.

TAILSPIN • SEGA • DM 89.95
Baloo und Kid holen Lieferungen von 9 exotischen Orten der Welt ab, um einen Wettbewerb zu gewinnen. Dem Gewinner winkt ein Vertrag auf Lebenszeit mit der Fluglinie. Das Spiel ist eine Kombination aus Plattform-Puzzle und Shoot-'em-Up.

EVANDER HOLYFIELDS
ACCLAIM • DM 89.95
Dieses Boxspiel war ein Riesenhit auf dem MD, aber diese GG-Version hat eine ganz andere Perspektive zu bieten.



JUNI

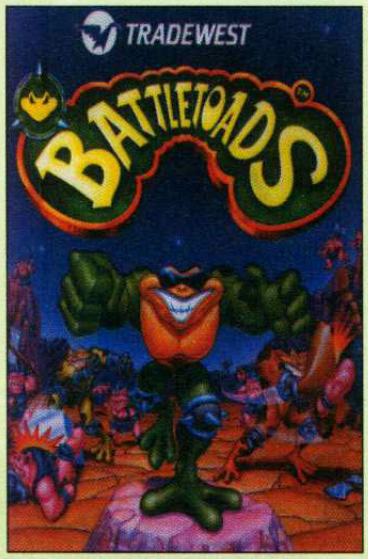
MEGA DRIVE

SUPERMAN • VIRGIN • DM 119.95
Der Typ, der darauf besteht, seine Unterwäsche über seiner Hose au tragen, springt in Deinen Mega Drive. Eine Kombination aus Plattform-Action und Scrolling Beat-'em-Up.

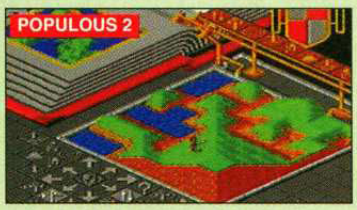
STRIDER II • US GOLD • DM 119.95
Der letzte überlebende Srider, einst die Verteidiger der Erde, muß wieder einmal die Welt vor Aliens retten. Er hat nur ein Schwert zur Verfügung, mit dem er sich von Plattform zu Plattform schwingt. Keine leichte Aufgabe...

SHINING FORCE • SEGA • DM 139.95
Dies ist die Fortsetzung zu Shining in the Darkness. Hat durch den großzügig vertretenen japanischen Text etwas an Attraktion verloren...

BATTLE TOADS • SEGA • DM 119.95
Diese Typen sind wahrscheinlich nur dazu kreiert worden, sich über die Turtles lustig zu machen! Du kontrollierst eine riesige Ninja-Kröte, die sich ihren Weg durch dieses Scrolling Beat-'em-Up kämpft. Das Spiel hat eine erfrischend humorvolle Seite.



POPULOUS 2 • VIRGIN • DM 119.95
Populous 2 ist seit beinahe einem Jahr auf den Heim-Konsolen zu Hause, ist aber gerade erst für den MD fertiggestellt worden. Das Spiel könnte auf "Two Tribes" umbenannt werden, aber warten wir's ab...

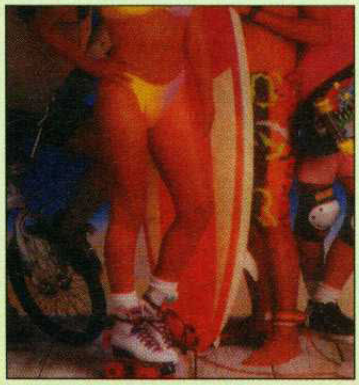


MASTER SYSTEM

HOME ALONE • SEGA • DM 89.95
Zwei sehr dumme Einbrecher suchen sich zur Weihnachtszeit das falsche Haus aus - Kevin muß Fallen stellen, um die Einbrecher aufzuhalten, bis die Polizei kommt.

TECMO WORLD CUP SOCCER '93
SEGA • DM 89.95
Früher war es mal ein ganz passables Automaten-Fußballspiel, nun ist es also fürs MS zu haben und rivalisiert gegen Champions of Europe und Super Kick Off.

CALIFORNIA GAMES 2
SEGA • DM 89.95
California Games 2 ist die Fortsetzung in einer ganzen Reihe von Spielen, wie z. B. Summer Games, das zu seiner Zeit eine Menge Joysticks zerbrochen hat. CG 2 folgt demselben Muster, aber ohne Joysticks zu zerbrechen...



BATTLE TOADS • VIRGIN • DM 89.95
Übernimm die Kontrolle über die amphibischen Kampfexperten, während sie sich durch alle möglichen und unmöglichen Situationen kämpfen. Diese Typen sind bestimmt nur dazu erfunden worden, um die Turtles auf den Arm zu nehmen...

GAME GEAR

GREENDOG • SEGA • DM 69.95
Du mußt Greendog helfen, sein Surfbrett wiederzufinden und in den Sonnenuntergang zu segeln.

INCREDIBLE CRASH DUMMIES
ACCLAIM • DM 79.95
In Amerika sind diese Typen sehr beliebt, sie haben sogar ihre eigene Zeichentrickserie und nun ihr eigenes Spiel, in dem Du ihnen bei schwierigen Stunts beistehen kannst.

HUMANS • IMAGITEC • PREIS n/v
Hilf den prähistorischen menschlichen Wesen, in ihrer harten und trostlosen Umwelt zu überleben. Sie sind dumm und etwas haarig... Eine Variante zu Lemmings.

AUGUST

MEGA DRIVE

F15 STRIKE EAGLE
MICROPROSE • PREIS n/v
Dies ist eins der ersten Flugsimulationsspiele von Microprose, das jetzt für den MD konvertiert worden ist. Wenn es auch nicht so detalliert ist, wie die riesigen PC-Flugsimulatoren, hat F22 Interceptor doch bewiesen, daß es für den Mega Drive möglich ist...

MIG 29 FULCRUM
DOMARK • DM 119.95
Fliege den furchterregendsten Bomber der kommunistischen Nationen (nicht, daß diese etwa noch existieren...) gegen die dekadenten amerikanischen Kapitalisten und ihre großen, langsamen Maschinen. Nichts für zaghafte Spieler.

SEPTEMBER

MEGA DRIVE

SHINOBI III • SEGA • DM 119.95
Joe und die Neo-Zeed sind wieder da! Neue Bewegungen, Waffen und Zauberei helfen dabei, diese fiesen Gangster zu besiegen und die Stadt zu befreien.

DER SEGA SPEZIALIST

Mega Drive Sonic Set 259.-
Mega Drive Magnum Set 339.-
Mega Drive ohne Spiele 199.-
Mega Stick.....a.A.-
Mega Fire Pad.....49.-

MEGA DRIVE

Two Crude Dudes 94.-
Atomic Runner 94.-
Captain Planet 94.-
Tiny Toons.....99.-

Terminator 2.....99.-
Global Gladiators 109.-
CoolSpot 109.-
G-loc 109.-
Another World 109.-
Chiki Chiki Boys 109.-
Muhammed Ali Boxing....a.A.-
Splatterhouse 3.....119.-

King Salmon.....119.-
Desert Strike 99.-
PGA Tour Golf 2 .....a.A.-
Streets of Rage 2 dt.....94.-
Sunset Riders 95.-

Side Pocket 94.-
Rolo to the Rescue 104.-
Mega -Lo- Mania .....a.A.-
Sonic 2.....89.-
Powermonger.....109.-
World Class Leaderboard....109.-
Mickey & Donald 89.-
Ecco the Dolphin 104.-
Thunderforce IV.....104.-
Flashback.....a.A.-
Fatal Fury.....a.A.-
NHLPA Hockey 93.....104.-
Turtles.....109.-

GAME GEAR

Game Gear mit 4 Spielen ...239.-
Game Gear Sonic Set 289.-
Alien 3 .....79.-
Global Gladiators 84.-
Tazmania.....84.-
Tailspin (US).....79.-

MASTER SYSTEM

Master System II mit Sonic,
Alex Kid 1 und Tennis.....189.-
Wonderboy 5 .....94.-
Mickey Mouse 2 .....84.-
Global Gladiators 84.-
Sonic 2 .....79.-
Master of Darkness.....84.-

SUPER KNÜLLER MEGA DRIVE

Twinkle Tale 89.-
Lemmings.....99.-
Risky Woods 99.-
Super Fantasy Zone.....99.-
Cadash.....79.-
Simpsons vs Space Mutants.79.-

Aquatic Games 79.-
Rampart 79.-
Batman Returns 89.-
Crüe Ball 99.-
A.Palmer Tourn. Golf.....59.-
Super Thunder Blade.....69.-
Sonic 1 .....79.-
Revenge of Shinobi.....59.-
Phantasy Star 2.....79.-
Phantasy Star 3.....79.-
Sword of Vermilion 89.-
Spiderman.....89.-
Strider 89.-
Dick Tracey.....89.-
Ghouls n Ghosts 89.-
Gynoug.....89.-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01 oder 06

Im Nächsten SegaPro bringen wir Reviews über folgende Spiele:

Cal Ripkins Baseball,Captain America,Cool Spot,Fatal Fury,George Foreman Boxing, Hardball III, Mutant League Football, NBA All Star Challenge, Outlander, Paperboy 2,Pigskin Footbrawl, Pro Quarterback, Tiny Toon Adventures, X-Men, Global Gladiators, Land Of Illusion, Master of Darkness und viele mehr!

Außerdem haben wir für Euch die konkretesten zu allen Sega Mega Drive, Master System und Game Gear-Spielen.

Die siebte Ausgabe von SegaPro ist vom 28. Mai an beim Zeitschriftenhändler erhältlich.

NACHBESTELLUNGEN

Die ersten 5 Ausgaben von Deutschlands informative und farbenfrohem Lesestoff für Master System, Meg Drive, Game Gear und Mega CD sind immer noch z haben; aber beeilt Euch, sie finden reißenden Absatz!

Ausgabe 1
DM 6.50

Unsere explosive erste Ausgabe mit Previews zu Sonic 2, Superman und Smash TV. Außerdem mit kompletten Reviews zu Alien 3 (MD), Atomic Runner (MD), Ninja Gaiden (MS), Prince of Persia (GG), Thunderforce IV (MD) und viele mehr. Auch in diesem Heft:: 7 Seiten Shoot-'em ups.

Ausgabe 2
DM 6.50

Mit zu dieser Ausgabe gehört der erste Teil unserer A-Z Broschüre mit Spiele-Hilfen, -Tips und -Tricks! In diesem informationsgeladenen zweiten SegaPro - Heft findet Ihr Reviews für Gadget-Twins (MD), Greendog (MD), Predator 2 (MD), Splatterhouse 2 (MD), New Zealand Story (MS), Smash TV (MS), Super Monaco GP 2 (GG), Super Off Road (GG) und viele mehr.

Ausgabe 3
DM 6.50

Teil 2 der exklusiven A-Z Spiele-Tips und -Tricks. Außerdem eine ausführliche, 12 Seiten lange, bebilderte Spielanleitung. Reviews gibt's für Wonderdog (CD), Krusty's Fun House (MD), Lemmings (MD), NHPLA Hockey '93 (MD), SCI (MS), Tom & Jerry (MS), Chuck Rock (GG), Super Off Road (GG) u.v.a.

Ausgabe 4
DM 6.50

Ein gigantisches Sonic 2 Poster von Sega kommt gratis mit der Februar-Ausgabe. Im Heft: Eine 16 Seiten lange, heraustrennbare Anleitung zu Sonic 2 für alle Sega-Konsolen; außerdem eine bebilderte Komplettlösung zu Predator 2. Reviews zu Black Hole Assault (CD), Crüe Ball (MD), James Pond (MD), T2: Das Arkadespiel (MD), Pit Fighter (MS), Batman Returns (GG).

Ausgabe 5
DM 6.50

Ein exklusives Review zu Global Gladiators! Außerdem auf 4 Seiten ein ausführlicher Bericht über die Spiele und Neuheiten der CES in Las Vegas. Wir haben Amstrads Mega PC unter die Lupe genommen; unglaublich, was diese Maschine zu bieten hat! Eine komplette Asterix-Lösung auf 12 Seiten und Reviews zu Aleste (CD), Batman Returns (MD), Ecco (MD), Toxic Crusaders (MD) und mehr!

Ausgabe 6
DM 6.50

Ein ausführliches Review zu Segas Superhit Landstalker un der erste Teil unserer Sonic 2 Lösung! Auch in diesem Heft: Für alle Fußballfans hat sich das Warten gelohnt: Preview z Kick Off fürs MD; außerdem Reviews zu Ariel (MD), Deadly Moves (MD), Megalo Mania (MD), Shinobi II (GG), Streets Rage (GG), Strider II (MS), Taz Mania (MS) und 12 Seiten Prince of Persia-Lösung.

Bitte schickt mir die folgende(n) Ausgabe(n) von SegaPro:

		ANZAHL	PREIS
Ausgabe 1	DM 6,50		
Ausgabe 2	DM 6,50		
Ausgabe 3	DM 6,50		
Ausgabe 4	DM 6,50		
Ausgabe 5	DM 6,50		
Ausgabe 6	DM 6,50		

Zwischensumme: **DM**

Portokosten
1 bis 3 Ausgaben: DM 4,-
4 und mehr Ausgaben: DM 8,- **DM**

Scheck zahlbar an *SegaPro* **DM**

Name .....

Anschrift. .....

.....

.....

.....

.....

Bitte schickt diesen Koupon oder eine Kopie davon (zusammen mit einem Scheck über die korrekte Summe, zahlbar an *SegaPro*) an folgende Adresse:

SegaPro Nachbestellungen,
Postfach 101 905,
W-4630 Bochum 1.

Scheck muß der Bestellung beiliegen.

pro reviews INDEX

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

EINLEITUNG
Nur ein kleiner Einblick in die Story des Spiels. Meistens ein kurzes Resumé vom Coverinlay - nur nicht so langweilig.

PROVIEW
Dies ist das Herzstück des Reviews. Hier erfährst Du, was wir von den Grafiken, Sound, Spielbarkeit, etc halten. Wir informieren Dich über Besonderheiten und andere wichtige Dinge, die Du austesten und ansehen solltest.

PROTIPS
Eine kleine Unterstützung, die Dir helfen soll, die ersten Minuten des Spieles gefahrlos zu überstehen. Hilft auch desöfteren über die 'unüberwindliche' Stelle hinweg.

PROSCORE
Hier werden die guten und schlechten Punkte eines Spiels bewertet. Ein Spiel, das super Grafik und erstklassigen Sound hat, bei dem aber die Spielbarkeit sehr mies ist, wird sicherlich keine sehr hohe Bewertung bekommen. Der endgültige ProScore hängt vom Gesamteindruck ab, den ein Spiel hinterläßt. Auch der Verkaufspreis ist ein wichtiger Punkt, auf den geachtet wird.

PROYO!
Der 'ProYO!' ist unsere Auszeichnung für all die Spiele, die eine Wertung von über 90% erhalten haben. Diese Spiele sind ein Muß für Deine Sammlung.

MASTER GEAR
Jedes Master System Review enthält einen kleinen Abschnitt, in dem darauf eingegangen wird, wie sich dieses Spiels mittels 'Master Gear Konverter' auf der Game Gear spielen läßt (sind die Grafiken erkennbar, ist der Sound okay, usw.)

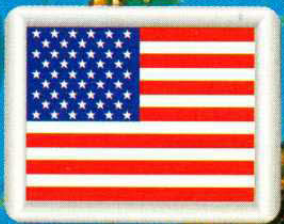
PROLESER!
Hier ist die Chance, Eure höchstpersönliche Meinung zum besten zu geben! Schreibt Eure eigenen Reviews zu den Top-Spielen der Saison, positiv oder negativ oder auch mit einem kleinen Augenzwinkern, vergesst nicht, es ist "nur" ein Spiel. Wir würden uns über Einsendungen von Euch freuen, besonders mit Fotos von Euch oder gemalten "Kunstwerken". Gelungene Reviews werden zusammen mit unseren eigenen Reviews abgedruckt, also werft Eure Denkmaschinen an und sendet uns ein kleines Essay, wir warten schon gespannt...

FLAGGEN

In Deutschland erhältlich

Zur Zeit nur außerhalb Deutschlands erhältlich

Zur Zeit nur in Japan erhältlich


Zur Zeit nur in den USA erhältlich

MEGA CD

Chuck Rock 55
Hook 52
Kris Kross: Make my Video 30
Sherlock Holmes 38

MEGA DRIVE

Another World 46
Clue 59
G-loc 42
Humans 58
Monopoly 59
Out Run 2019 56
PGA Tour Golf II 50
Revenge of the Joker 48
Sunset Riders 24
Super Kick Off 32

MASTER SYSTEM

Batman Returns 54
James Bond: The Duel 34
Tecmo World Cup'93 28
Wonder Boy in MW 40

GAME GEAR

Ariel: Littel Mermaid 44
Chakan 45
Evander Holyfield Boxing 26

Leider sind die Indianer des Wilden Westens nicht besonders freundlich. Im Spiel sind sie nur tot zu gebrauchen.

In der Bonusrunde hetzt Ihr zu Pferd einem Planwagen hinterher, der Extras fallen läßt.

In manchen Gebäuden wartet nicht nur ein Power-Up, sondern zuweilen auch ein fesches Mädel.

SUN

MEGA DRIVE

Für Leute, die wilde Trinkgelage, endlose Pokerrunden und heiße Pistolenduelle nicht mögen, ist der Wilde Westen wohl nichts. Doch wer hat das Ganze schon einmal live erlebt? Letztes Jahr holte zumindest ein Automat die Wildwest-Atmosphäre in heimische Hallen.

Sunset Riders war ein Riesenerfolg, und so dauerte es nicht lange, ehe Konamis kalkulierende Köpfe eine Modulversion beschlossen. Auch auf dem Mega Drive sollte die wüste Stimmung des Automaten aufkommen.

Alleine oder mit einem Freund (falls vorhanden) spielt Ihr Kopfgeldjäger auf der Suche nach entführten Mädchen. Irgendwelche Bösewichte aus Eurem Städtchen halten sie gefangen. Grund genug, den Colt durchzuladen und jeden Widerstand aus dem Weg zu räumen...

Nachdem Sunset Riders vor rund einem Jahr in den Spielhallen Furore machte, setzte Sega-Neuling Konami jetzt auf seine Wirkung als Mega-Drive-Modul.

Im hübschen Titelscreen reiten unsere beiden Helden in die Abenddämmerung hinein. Die japanischen Programmierer haben ein tolles Hitzeflimmern der Luft hingekriegt – nur schade, daß es im Spiel selbst nicht benutzt wird.

Ihr könnt alleine oder zu zweit für Recht und Ordnung antreten, und demnach zwischen zwei Kämpfern wählen. Billy ist ein ruhiger, cooler Typ, der sich nie von seiner Peacemaker-Pistole trennt, während Carmano ein mexikanischer Pistolero reinsten Wassers ist. Man sieht ihn förmlich Zigarrenstummel spucken und sich auf die nächste Runde Tequila freuen.

Das Spiel erinnert ein bißchen an Rolling Thunder 2. Ihr könnt auf die höheren Vorsprünge von Dächern, Hallen und Eisenbahnwagen springen oder Extras aus Saloons abräumen. Das wilde Treiben, in dem auch schon mal ein leichtbeschürztes Mädel vorkommt, ist von der Seite zu sehen.

PROTIP Um den ersten Endgegner zu besiegen, müßt Ihr Euer Feuer auf die zwei Fässer konzentrieren, die vor ihm stehen. Ohne deren Schutz könnt Ihr ihn dann leicht erwischen.

Jeder Spieler kann Power-Ups sammeln, die allerdings außer einer Extrapisotle und schnellerer Schußfolge wenig bewirken. Bei den Endgegnern sind die Verbesserungen wichtig, doch in den Levels bringen selbst sie Euch keinen großen Vorteil.

Jeder umgelgte Fiesling hinterläßt einen Schauer Geldmünzen, die Ihr, eingedenk Eures Berufes, schnellstens einsammeln solltet. Je mehr Geld Ihr sammelt, desto erfolgreicher seid Ihr.

Die mancherorts auf den Weg gestreuten lila Beutel enthalten nüt-

Der Endgegner des zweiten Levels ist ein beleibter Mexikaner namens Paco Lago. Mit seinem langen Gewehr versucht er, Euch von unbedachten Handlungen abzuhalten! Er ist zwar ein Fettklops, aber auch nicht gegen eine Ladung Schrot immun.

Das Pistolenicon gibt Euch eine zweite Schußwaffe. Die Extras liegen in Säckchen oder Gebäuden herum.

SETRIDERS

SUNSET RIDERS

KONAMI ● DM 120 ● MAI

FORMAT.....8Mbit
SPIELER 2
STUFEN 11
SCHWIERIGKEITSGRADE.....3
BESONDERHEITEN.....continue
KONTAKT.....Konami
✆ 069/9508120

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 83%
▲ Große, bunte Sprites, die zwar einfach animiert, aber gut zu sehen sind.
▼ Die Hintergrundgrafiken reichen von toll bis ziemlich dürftig.

MUSIK 87%
▲ Durchweg gute Effekte und ein paar knarzige Sprachsamples.
▼ Die Musik geht oft in der Ballerei unter.

SPIELABLAUF 85%
▲ Erinnert stark an Rolling Thunder 2, vor allem für zwei Spieler ein endloser Spaß.
▲ Die Bonusstufen sind Erholungspausen zwischen den bleihaltigen Levels.

ANFORDERUNG 80%
▲ Selbst auf der Normalstufe habt Ihr lange etwas vom Spiel.
▼ Die leichte Stufe ist Kinderkram, die schwere ist fast unmöglich zu schaffen.

PROSCORE
87%
Bis Rolling Thunder 3 kommt, ist Sunset Riders ein tolles Jump, Run-'n'-Shoot.

zliche Extras. Schießt auf die Beutel, um sie zu öffnen. Das Stangendynamit etwa könnt Ihr auf ein Ziel werfen oder es ablegen und mit einem Pistolenschuß zünden.

Jeder Level spielt in einem anderen Teil Eurer Nachbarschaft. Ihr beginnt im Stadtzentrum mit seinem Saloons, Hotels und Baracken. Im zweiten Level liefert Ihr Euch auf einem fahrenden Zug Gefechte mit diversen Übeltätern. Dabei müßt Ihr auf tiefhängende Schilder achten, unter denen der Zug hindurchfährt. Überspringt Ihr die Bögen nicht, werfen sie Euch gnadenlos vom Zug und ein Leben ist hin. Später kommt Ihr in ein Indianerreservat und in die Villa eines reichen Viehzüchters.

Die Grafiken sind weit über dem Durchschnitt und die Heldensprites schön groß. Obwohl simpel animiert, sind die Gegner doch deutlich zu erkennen.

Besonders beeindruckend ist der Sound, der sogar einige digitalisierte Sprachsamples bereithält. Vor lauter Schüssen kommen die netten Hintergrundmelodien leider kaum zur Geltung. Der Schwierigkeitsgrad ist genau richtig angesetzt. Besonders viel Spaß macht die "Normal"-Stufe zu zweit, weil die Spieler sich fünf Continues teilen müssen.

Insgesamt sind die Sunset Riders ein spaßiges Shoot-'em-Up, das viel Geschicklichkeit erfordert. Der Zwei-Spieler-Modus hebt die Wertung noch einmal kräftig an!

● Im Duellmodus spielt Ihr zu zweit gegeneinander. Wer den anderen zehnmal trifft, hat gewonnen!

● Wählt Euren Helden nach Geschmack. Billy benutzt eine Peacemaker, Cormano seine Spezialistole.

GAME GEAR

Evander "REAL DEAL" Holyfield's Boxing

Die Spannung in der Umkleidekabine steigt. Wer wird diesmal Weltmeister? Der unbekannte Herausforderer hat sich durch zahlreiche harte Matches vorgekämpft, aber jetzt steht der Entscheidungskampf bevor.

Evander Holyfield's Boxing ist das jüngste Mega-Drive-Spiel, das für das Game Gear umgesetzt wurde. Lange haben wir auf das Boxspiel gewartet und hofften, daß es den Standard der 16-bit-Version erreicht. Schließlich fehlt ein solches Modul im Game-Gear-Schrank.

Zuerst gab es nur Heavyweight Champ für das Handheld. Dann wurde George Foreman's Heavyweight Boxing veröffentlicht – war aber dasselbe Spiel mit neuem Namen! Die Auswahl blieb also bis jetzt arg beschränkt. Nun heißt es Ring frei zur zweiten Runde! Ob sich der Neuankömmling gut hält?

Nachdem das Sega-Logo verblaßt ist, taucht ein wild starrender Evander Holyfield auf. Locker schwingt er eine Rechte nach Euch, und schon fühlt Ihr Euch leicht unterlegen. Worauf hat man sich da eingelassen? Zwar ist die Intromusik recht harmlos, aber die Kämpfe werden es garantiert nicht sein!

Das Hauptmenü erscheint. Ihr könnt entweder einen Schaukampf gegen ein von 14anderen Boxern bestreiten oder Euren eigenen Kämpfer auf das Turnier vorbereiten. Es gibt drei Steuerungs-Konfigurationen, und Ihr könnt das Geschehen wahlweise von vor oder hinter dem Boxer verfolgen, nicht, wie üblich, nur von der Seite. Eurem handgestrickten Kämpfer gebt Ihr unterschiedlich ausgeprägte Körper. Der Kampf beginnt, und ein unsichtbarer Boxer schlägt sich mit einem sichtbaren Gegner herum. Die Atmosphäre ist erstaunlich dicht und realistisch, zumal die Soundeffekte bei Treffern unter die Haut gehen. Da leidet man mit seiner Figur (von der nur die Handschuhe sichtbar sind) und sogar mit dem Gegner mit! Die Turnierkämpfe sind eine richtige Herausforderung, so daß man für die Trainingsrunden dankbar ist. Ohne Übung und Aufpeppen des eigenen Kämpfers hat man wenig Chancen im Ring.

Ladies und Gentlemen, der Sieger des heutigen Abends: Nach einstimmiger Entscheidung - Missouri Mike! Was für ein Typ!

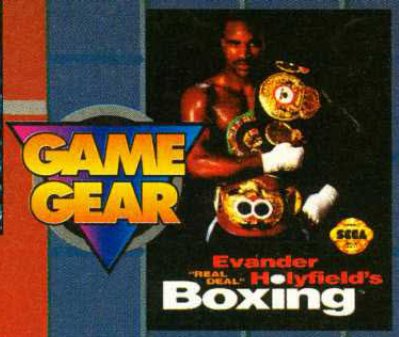
So seltsam es aussieht: So wird der Boxkampf gezeigt. Man gewöhnt sich aber schnell daran, und es funktioniert!

Zweiter Durchgang, erste Runde. Beide Boxer sind bereit zum Kampf vor der tobenden Menge.

Die Grafik ist fantastisch, vor allem, wenn ein Boxer ausgezählt wird. Die Stimme des Schiedsrichters läOt den Druck auf die Knöpfe noch hektischer werden, und das gesamte Spielgefühl ist hervorragend. Da kommt das altgediente Konkurrenzmodul nicht mit.

Evander Holyfield's Boxing ist eine tolle Boxsimulation, die selbst erklärten Sportmuffeln Spaß macht. Die vielen Optionen, der selbstgebastelte Boxer, Training und einer guten Auswahl an Gegnern stellt sich ein Suchteffekt ein. Mit diesm Spiel könnt Ihr wenig verkehrt machen.

PROTIP Schlagt nur zu, wenn die Deckung Eures Gegners unten ist. Wechselt zwisch-en Kopf- und Körperschlägen ab.



EVANDER HOLYFIELD'S 'REAL DEAL' BOXING

SEGA ● DM 85 ● MAI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	14
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 88%
▲Super Animationen der Boxer und tolle Standbilder zwischen den Spielen.
▼ Gegner sehen realistisch aus, bleiben aber unlädiert.

MUSIK 75%
▲ Satt wummernde Effekte erhöhen die Atmosphäre.
▼ Schwache Intromusik baut keinerlei. .Spamnnung aufcreate any kind of tension.

SPIELABLAUF 85%
▲ Altmodischer, selten gebrauchter Blickwinkel wird hervorragend genutzt.
▼ Mehr Hiebe und Angriffsmöglichkeiten wären noch realistischer gewesen.

ANFORDERUNG 85%
▲ Die vielen Gegner halten selbst Profis eine ganze Weile beschäftigt.
▲ Schaukampf- und Turniermodus erweitern den Vorsprung gegenüber anderen Modulen.

PROSCORE 84 %

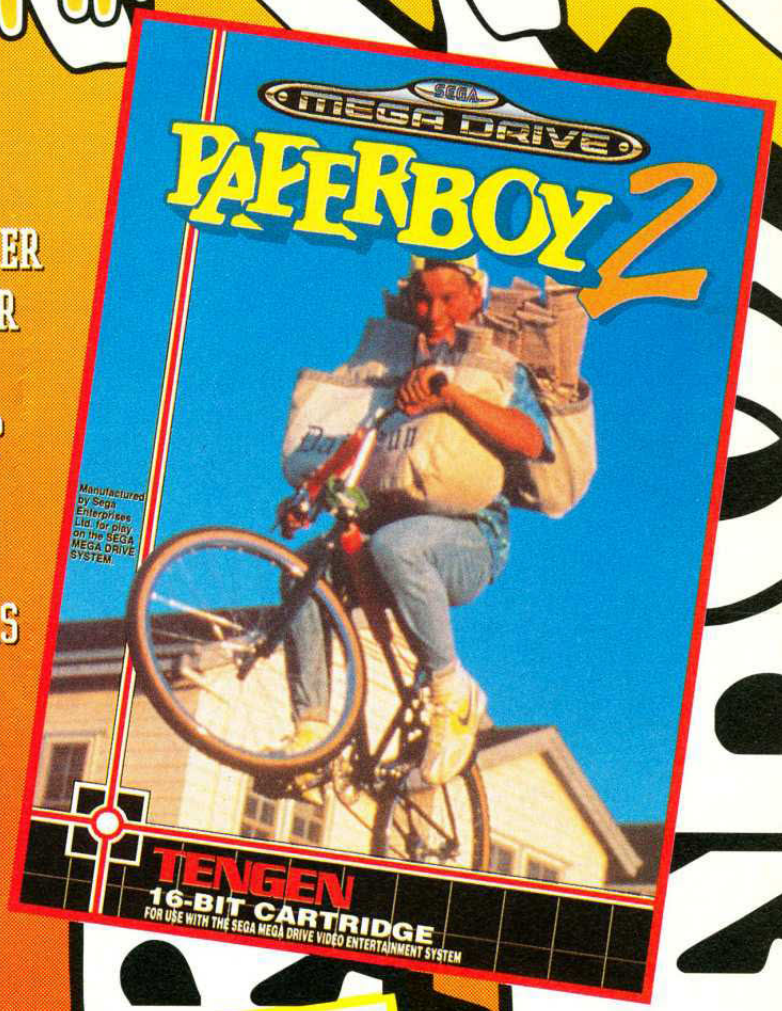
Anfänglich spielt es sich merkwürdig, aber sobald Ihr die ersten Kämpfe gewonnen habt, werdet Ihr süchtig.

SCHWING DICH IN DEN SATTEL!

WIRST DU MIT PAPERBOY 2, EINER BEEINDRUCKENDEN FORTSETZUNG DER BELIEBTESTEN ZEITUNGSRUNDE IM LAND DER SPIELAUTOMATEN FERTIG?

JETZT GIBT'S *NOCH MEHR* ABONNENTEN, DIE UNGEDULDIG AUF IHRE ZEITUNGEN WARTEN - UND DAS AUF BEIDEN STRAßENSEITEN! *NOCH MEHR* NICHT-ABONNENTEN, DIE ES GEWALTIG ZU ÄRGERN GILT! *NOCH MEHR* HINDERNISSE, *NOCH MEHR* BÖSEWICHTER UND *NOCH MEHR* SPANNUNG UND AUFREGUNG!

SCHWING DICH ALSO IN DEN SATTEL! AUF GEHT'S!

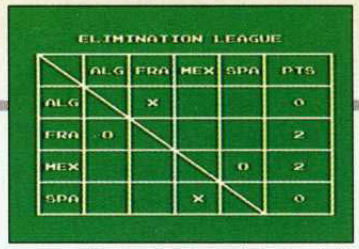


"Sega" and "Mega Drive" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
"Paperboy 2" TM Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. © 1992 Tengen, Inc. All rights reserved.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd.

Die Zuschauer im Stadion toben. Eine Woge Gebrüll begleitet die Eröffnung des Tecmo Cup 1993. 24 Mannschaften aus aller Welt streiten um den aufregendsten Pokal überhaupt, doch nur eine wird gewinnen. Die wichtige Ziehung hat stattgefunden, und nun hängt alles von den Weltklasse-Spielern ab. Wird die Belastung zu groß? Können sie die Nerven behalten und den Preis aller Preise mit nach Hause nehmen?

Schon traben die ersten zwei Gegner auf das Feld. Die Menge raunt erwartungsvoll. Der Schiedsrichter pfeift einmal kräftig, und los geht das Spiel. Die Kicker werden ordentlich angefeuert, kämpfen um das kleine runde Leder. Werden die Roten oder die Blauen siegen - oder wird ihnen gar ein Außenseiter die Show stehlen?

Wieder einmal England gegen San Marino. Der Ball ist nicht ganz hinter der Linie, aber da er nahe dran war, geben wir ihn trotzdem. Es ist erfirschend, daß ein Konsolen-Schiedsrichter auch Fehler machen kann!



Noch einen Schritt weiter als die Ligatabelle. Hier sieht man, wer was gewonnen hat, aber eine Tortabelle fehlt trotzdem.

Die Mannschaftsauswahl ist sehr detailliert, was man von den Statistiken nicht behaupten kann.

Einem blitzsauberen Intro folgt der Optionsbildschirm. Hier stellt ihr die Konfiguration ein: Schwierigkeitsstufe, Spielernamen, Spieldauer und eine von 11 Hintergrundmelodien. Die klingen zwar verdammt ähnlich, sind aber wirklich unterschiedlich!

Vier Spielarten stehen zur Wahl. Ob Weltmeisterschaft, Schaukampf, Gegeneinander oder Beobachtungsspiel – es gibt genug zu tun. Gewinnt die Weltmeisterschaft, spielt gegen einen Freund und seht Euch dann die Spätübertragung an. Klingt fast zu schön, um wahr zu sein.

Wie zu erwarten war, sieht Tecmo World Cup '93 dem Spielhallenrenner nicht sehr ähnlich. Die seitliche Ansicht des Spielfeldviertels hat mit dem Original kaum etwas zu tun, die Sprites sind vergleichsweise winzig, und Grafik und Spielablauf recht unpoliert. An ihnen hätten die Programmierer gerne noch ein wenig feilen können. Zum Glück wird das Spiel selbst dadurch kaum behindert. Manche Fußballfans werden das Modul sogar dem Autoamten vorziehen.

Vom fußballmächtigen Brasilien bis zum weniger starken China sind 24 Teams vertreten. Wem das nicht genug ist, der kann in einem achtfarbigen Team-

TECMO WORLD CUP '93

PROTIP Schießt den Ball immer zu den Stürmern und lauft, wenn sie in Reichweite sind, zum Schießen an die Ecke.

So sieht ein Fußballfeld aus. In Wirklichkeit ist es zwischen stolzen 100 x 50m und 120 x 60m groß. Jeder Verein entscheidet über die genaue Größe seines Feldes. Taktiken können sich in Abhängigkeit von der Feldgröße verändern.

TECNO, TECMO!

Auf dem Game Game schrumpfen die Sprites zur Unkenntlichkeit, so daß die Mannschaften fast nicht zu unterscheiden sind. Noch schlimmer steht es um die Texte auf dem Bildschirm. Laßt lieber die Finger davon!

designer sein Lieblingstrikot gestalten. Ihr müßt die besten Mannschaften selbst herausfinden, denn ihre Statistiken erscheinen erst nach Spielanfang. Auch die Teamauswahl gibt keinen Anhaltspunkt, da die Liste nicht nach Stärke aufgestellt wurde.

Der seitliche Blick aufs Spielfeld ist toll. Keine Seite hat einen Vorteil, und im wilden Gekicke fliegt der Ball ständig von einem Ende zum anderen. Ein hoher Paß zu den Stürmern, die immer da sind, wo sie hingehören, sorgt garantiert für Nervenkitzel. Spätestens nach drei Spielen habt Ihr wundgescheuerte Daumen.

Zwar sind die Spielzüge sehr begrenzt, aber da das Match so rasant vonstatten geht, stören die wenigen Möglichkeiten kaum. Am Automaten konnte man spektakuläre Köpfer und den berühmten Siegeslauf bewundern. Leider fehlen diese Details ebenso wie der ulkige Schiedsrichter. Es ist auf dem Master System auch viel schwieriger, Tor zu schießen oder mit schwächeren Mannschaften zu gewinnen. Zu viel Glück ist im Spiel, selbst mit den vorhandenen Bewegungen und Pässen.

Ihr könnt Eure Mannschaft während eines Spiels neu aufstellen und Spieler auswechseln. Das wird immer möglich, wenn der Ball ins Aus geht. So können Sturm und Verteidigung nach Belieben neu aufgeteilt werden. Das Auswechseln ist ein guter Griff, wenn man ein oder zwei Tore im Rückstand ist.

Tecmo World Cup '93 ist ein actionbetontes Fußballvergnügen, das auf dem Master System eine erstaunlich gute Figur macht. Mittelmäßiger Sound und Grafiken stören angesichts des rasanten Spiels kaum, zumal die Zwei-Spieler-Option für weiteren Spaß sorgt.

Bleibt nur noch die Suche nach den narrensicheren Tormöglichkeiten, die sich geschickt verstecken.

Nach einem Tor nehmen alle Spieler ihre Anfangsposition ein. Danach rennen sie durch die Gegend, bis das nächste Tor fällt.

Nanu, TWC wurde schon 1990 entworfen? Dann hätte man aber noch daran feilen können!

Kaum zu glauben, aber wahr: TWC hält sich an die zwei Halbzeiten, die im Fußball üblich sind...

Kommt schon, Ihr Roten! Nach einem hervorragenden Paß aus dem Mittelfeld ist der rote Starstürmer schußbereit.

Der Optionsscreen ist nicht gerade reißerisch aufgemacht, birgt aber interessante Möglichkeiten.

MASTER SYSTEM

TECMO WORLD CUP '93

SEGA ● DM 110 ● MAI

FORMAT 2Mbit
SPIELER 2
STUFEN ..... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 2
BESONDERHEITEN ..... Paßwort
KONTAKT ..... Sega
✆ 040/2270961

AKTION — **STRATEGIE**

GRAFIK 71%

▲ Durchweg flüssig animiert, selbst, wenn der Ball quer durch das ganze Feld fliegt.
▼ Auch nicht annähernd so beeindruckend wie der Automat. Enttäuschend.

MUSIK 59%

▼ Verschiedene Melodien zur Spielbegleitung, aber alle recht ähnlich.
▼ Kaum Soundeffekte außer dem nervenden Pfiff, wenn der Ball ins Aus geht.

SPIELABLAUF 70%

▲ Lange Schüsse machen Spaß, und der Torwart hat ausnahmsweise einen guten Tritt.
▼ Die Steuerung ist gewöhnungsbedürftig, und es gibt keine Freistöße und manche anderen Feinheiten.

ANFORDERUNG 68%

▲ 24 Mannschaften und eine verteufelt schwierige Weltmeisterschaft bieten lange Abwechslung.
▼ Tore sind viel zu sehr Glückssache, und das senkt die Motivation gewaltig.

PROSCORE 69%

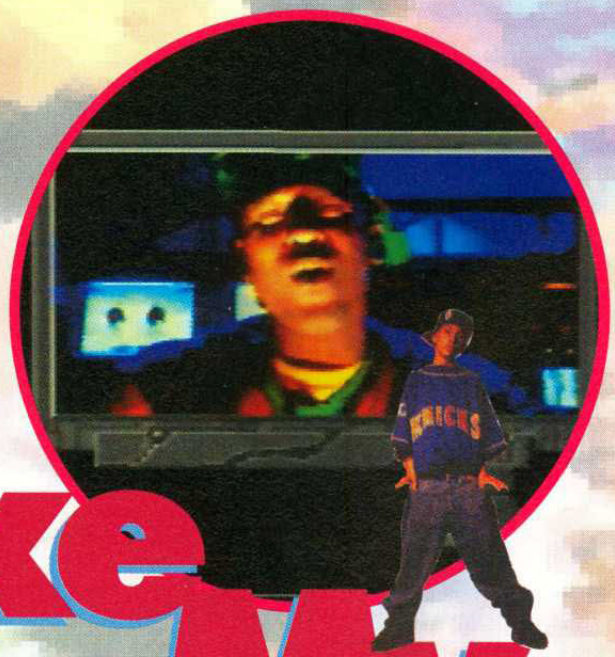
Schnelle, aufregende Action, deren Reiz aber durch das fast unmögliche Punkten arg leidet.

Als ich nach einer langen Nacht in der Stadt mühselig aufwachte, flimmerte der Fernsehsender MTV immerzu vor meinem geistigen Auge. Sowas wie die könnte ich auch. Ich könnte es. Ich könnte Musikvideos herstellen, die eine Band erst richtig pushen und bekannt werden lassen.

Gesagt, getan. Ein kurzer Ausflug zu meinem Sega-Händler, die Neuheiten durchgeguckt, und schon fällt mein entzündetes Auge auf – wow! – "Make My Video"! Im CD-Format, ist das die Erfüllung meiner Tagträume?

Angehende Musiker, Videoproduzenten und einfach jeder, der sich mal daran versuchen möchte, kann einen Musikclip herstellen. Jetzt gibt es keine Ausrede mehr, Kreativität ist angesagt!

Wählt eine der drei Melodien oder geht in den Direktmodus. "Jump" a little higher oder lieber "Warm It Up"? Das müßt Ihr entscheiden.



"Make My Video"

Kristallklare Vibes hämmern während der aufregenden Einführung aus den Lautsprechern. Ein cooler, aber redseliger MC erscheint vor einer Studiokulisse. Im Prinzip ist dies seine Show, und Ihr solltet ihm besser genau zuhören. Sucht Euch im Optionsbildschirm ein Lied aus und ab geht die Post.

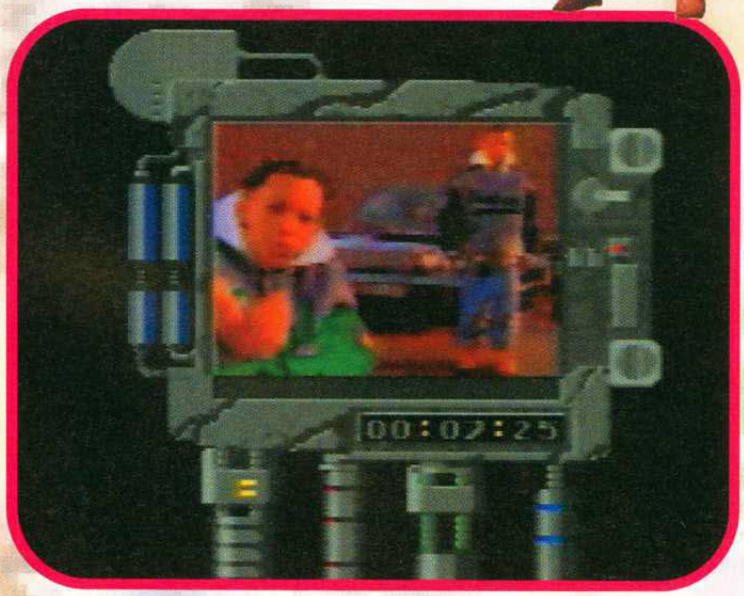
Jump, Warm It Up und I Missed The Bus sind die Titelsongs. Ihr seid Teilnehmer an einer Fernsehshow, in der Ihr auf Zuschauerwünsche hin Videos gestalten müßt. Ist der Clip fertig, bekommt Ihr eine Wertung: Der MC oder einer seiner Studiokollegen zeigt "Daumen hoch" oder "Daumen 'runter" - je nachdem, wie das Video angekommen ist.

Ihr könnt auch in den Direktmodus gehen, wo Ihr ein Video ganz nach Euren Vorstellungen produzieren

Diese Typen mögen jung, reich und absolut in sein, aber ihre Morgengarderobe läßt zu wünschen übrig. Zurück, Mann!

Zeit, Flagge zu zeigen. Die Zuschauer wollen, daß ihr Video das beste ist, also geht auf Sendung.

Und hier ist der Gastgeber Eurer Sendung - MC Yo Yo. Er ist zwar ulkig, hilft Euch aber nicht im Mindesten.



Hier tummeln sich harte Kids. Paßt also auf, was Ihr aus ihrem Song macht. Die zwei werden nicht allzu glücklich sein, wenn Ihr das Video vermasselt, also seht zu, daß der Daumen nach oben zeigt!

Oh-oh, da ist er wieder! Was will der Typ bloß? Hoffentlich so wenig wie möglich, also macht gleich weiter.

könnt. Leider läßt der Spaß bald nach. Viel motivierender ist es, Clips für Zuschauer maßzuschneidern. Man will immer noch eine Runde probieren, und noch eine, bis der Daumen schließlich nach oben zeigt.

Animation und Sprachausgabe sind fantastisch. Der Bildschirm gibt das Video wirklich in Echtzeit wieder, aber am beeindruckendsten ist die einfache Bedienung. Man wählt die Tools mit "Hoch/-'Runter" auf dem Steuerkreuz und die Kontrollen mit Links und Rechts. Die unteren Screens haben Optionen für Spezialeffekte, die mit dem A-, B- oder C-Knopf aktiviert werden.

Um das Bearbeiten zu beschleunigen, können mehrere Tools gleichzeitig benutzt werden. Das ist besonders hilfreich, wenn Ihr einen "Slice-'n'-dice"-Effekt herzaubern wollt. Er verzerrt die waagerechten und senkrechten Bildlinien, um ein zappelndes, waberndes Gefühl zu erzeugen. Ihr könnt unter anderem auch Farben verstärken, mit Lichteffekten, Zeitlupe und Rückwärtsspulen, Spiegeleffekten und Schnelldurchlauf arbeiten.

Leider können die Tools von Make My Video nicht editiert werden. Das ist ärgerlich, nachdem man die Bedienung einmal begriffen und sich an sie gewöhnt hat. Leider könnt Ihr auch keine eigene Musik oder Camcorder-Aufzeichnungen verwenden, aber schließlich ist das Programm ein Spiel und keine ernsthafte Anwendung.

Habt Ihr ein Wunschvideo fertiggestellt, wird es Euch noch einmal gezeigt, ehe es den gestrengen Richtern unter die Augen kommt - ein toller Abschluß Eurer harten Arbeit. Die stetig laufende Uhr läßt echte Studio-Atmosphäre aufkommen. Macht Euch nichts daraus, wenn Eure Videos anfangs ständig abgelehnt werden. Eure Hauptaufgabe ist es eigentlich, ein Gefühl für die Möglichkeiten der verschiedenen Tools zu bekommen. Nach einigen Probeläufen wird Euch keiner mehr aufhalten können!

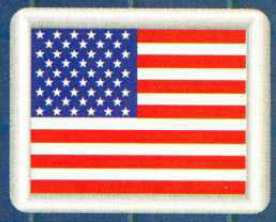
Make My Video ist keine ernsthafte Anwendung, gibt aber einen hervorragenden Einblick in die Welt des Video-Business. Hier ahnt Ihr, was in einem echten Videolaobr auf Euch zukommt! Wirklichkeitsnäher kann man die Clipherstellung wohl nicht auf dem Mega Drive simulieren können.

PROTIP **Achtet genau auf die Wünsche der Zuschauer. Stellt ein Video her, das ihnen gefällt, auch, wenn es nicht unbedingt nach Eurem eigenen Geschmack ist.**

KRIS KROSS: MAKE MY VIDEO

SONY ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF	schnell
SPIELER	1
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	save
KONTAKT	import



AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 91%
▲ Hervorragende Grafik mit überirdischer Animation.
▲ Intro ist genial, der MC komisch.

MUSIK 92%
▲ Super CD-Sound trifft mit voller Wucht auf das Mega Drive.
▲ Wie kann man solchen Sound kritisieren? Ideal für Kris-Kross-Fans.

SPIELABLAUF 88%
▲ Zahlreiche Zuschauerwünsche, interessante tools – es gibt reichlich zu tun.
▼ Irgendwann wird es halt doch langweilig, aber Zusatzdisks mit anderen Bands sind schon in Vorbereitun.

ANFORDERUNG 89%
▲ Anfangs nicht einfach, aber das Beherrschen der Tools ist auch die Hauptaufgabe.
▲ Viele Aufgaben für den Spieler, und der Direktmodus ist eine willkommene Beigabe.

PROSCORE

89%

Glänzende Grafik, originelle Spielidee und eine völlig neue Vorführung der Fähigkeiten des Mega CDs.

Vor ein paar Jahren schlug Super Kick Off wie ein Blitzschlag in den Amiga ein. Die einmalige Steuerung, irre Geschwindigkeit und superweiches Scrolling machten es sofort zum Kultspiel. Nach jeder Menge Facelifting wurde der Fußballhit dann unter dem Namen Kick Off 2 verkauft.

Nach monatelangem Warten und hektilitern Kaffe ist es endlich soweit: Super Kick Off ist auf dem Mega Drive gelandet! Erste Überraschung: Es ähnelt Kick Off 2 besonders stark.

Alle nach Fußball ausgehungerten Mega-Drive-Besitzer dürfen jetzt gespannt weiterlesen, ob Dir furchtbare, modullose Zeit vorbei ist...

Viele frühere Fußballspiele krankten an einer kleinen Sache: Der Ball klebte wie mit Uhu an den Spielerfüßen. Wer nicht angegriffen wurde, konnte ewig mit dem kleinen Leder weiterlaufen – nichts, was die Relaitätsnähe der Module erhöht hätte. Fehler der Spieler, die immer wieder vorkommen, wurden überhaupt nicht berücksichtigt.

Anders Super Kick Off. Nicht nur, daß der Ball nicht an Euch haftet – Ihr könnt ihn auch durch unbedachte Bewegungen verlieren. Das Dribbeln will beherrscht sein, daher gibt es auch gesonderte Trainingsmöglichkeiten dafür. Ecken, Frei – und Strafstöße können nach Herzenslust geübt werden, damit Ihr ganze Spielabläufe erlernen könnt. Die können Euch später aus mancher Patsche helfen.

Auch die Verteidigung ist wichtig. Ohne sie nützen Euch die schönsten Tore nichts. Der Spieler im Ballbesitz kann seitlich angegriffen werden – aber leicht kassiert man dafür ein Foul. Ist der Angriff besonders fies, droht sogar die Verbannung vom Spielfeld.

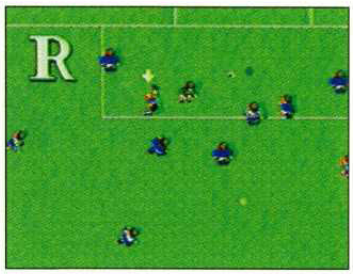
Auch die Menüs und Optionen sind bei Super Kick Off etwas anders. Statt der üblichen Listen mit "Ja" und "Nein" erscheinen die Optionen als hübsche, runde Icons, die entsprechend Euren Entscheidungen wechseln. Ihr könnt gegen den Rechner oder gegen einen Freund spielen oder einem Demo-Spiel zuschauen.

Habt Ihr keine Lust mehr, alleine vor Euch hin zu kicken, solltet Ihr in den Turniermodus gehen. Zur Verfügung stehen der UEFA-Cup, die englische und internationale Meisterschaft, sowie der FA-Cup. Ihr könnt Euren Tabellenstand jederzeit speichern, um nicht jedesmal alle 14 Spiele austragen zu müssen!

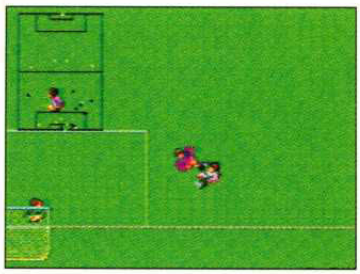
Diese Sondergrafiken sind schön klar und gut gestaltet. Die Spieler sind fein animiert, wenn auch etwas klein geraten, und tra-

Der Optionsbildschirm hat anstelle des üblichen Textes lauter hübsche Icons. Ist eines angeklickt, wird es heller markiert.

Ein schwerfälliger Angriff, und der Schiedsrichter zeigt meinem Torwart die Karte. Der Pfeil unter ihm zeigt die Richtung des Balls.



Ein klasse Tor! Dank Replay könnt Ihr es noch einmal genüßlich bewundern.



Willkommen bei Euro-Fußball, zum Kampf Mailand gegen Madrid - live bei Sega Pro! Mailand stößt an, und bei karem, windstillen Wetter beginnt das Spiel.

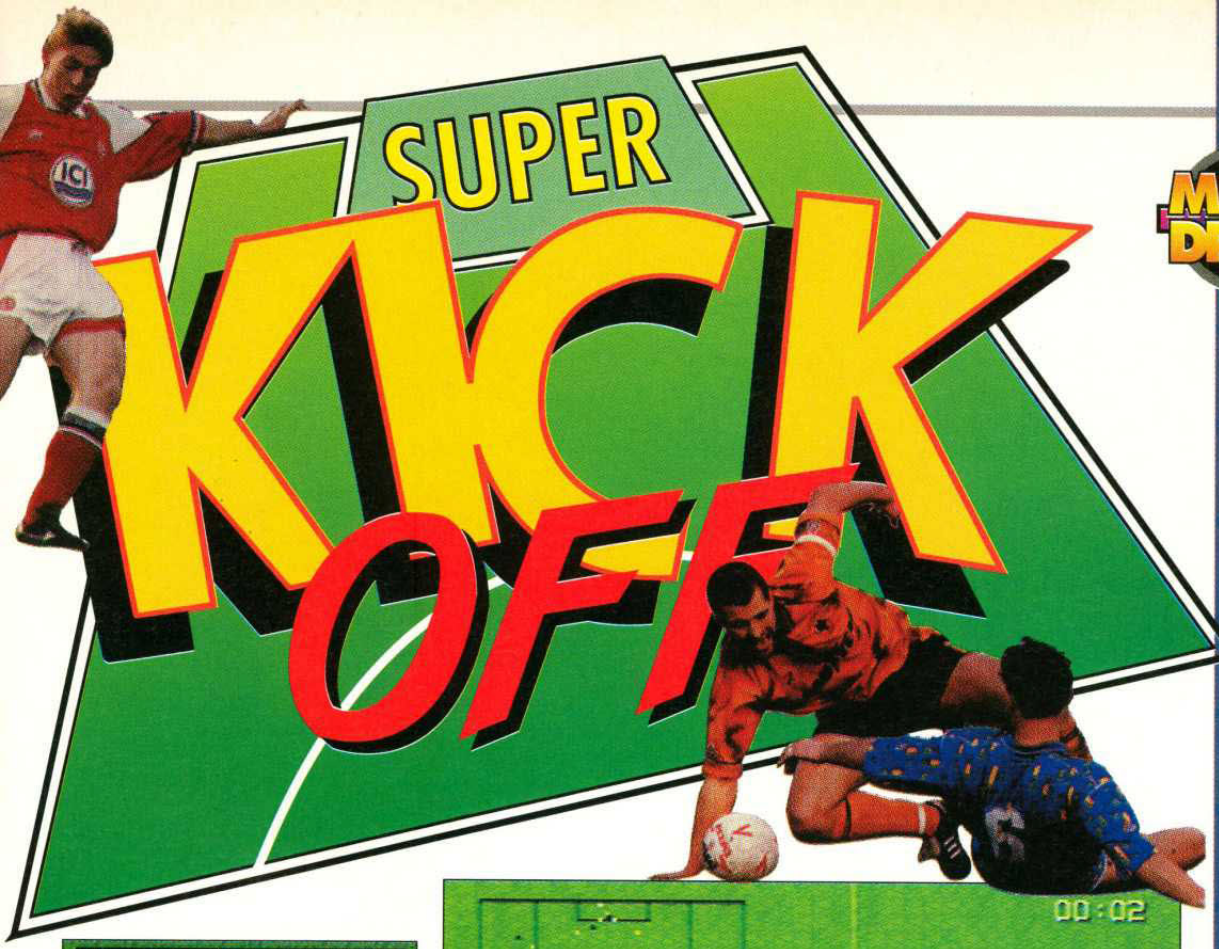
PROTIP Versucht nicht, den Torhüter zu umlaufen oder aus der Nähe zu schießen. Der Computertorwart kriegt den Ball jedesmal!

Diese Aufstellung hat Mailand nicht verdient. Dank des Redakteurs kann ich aber andere Mannschaften spielen lassen.

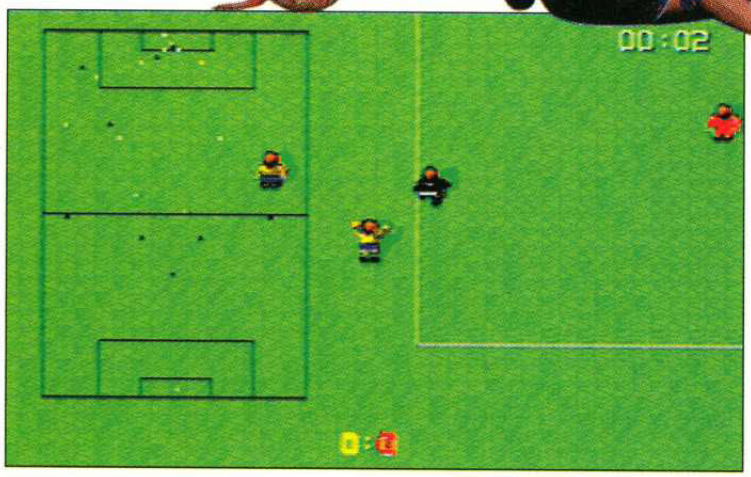
Was ist hier los? Schiebung im Strafraum? Die rechnergesteuerten Torwarte verstehen ihr Handwerk verdammt gut.

Eindeutig ein Tor! Nur noch das Leder ins Netz kicken, und schon haben die anderen einen Vorwand, mich abzuküssen, aufs Gras zu werfen und sich herumzuwälzen!

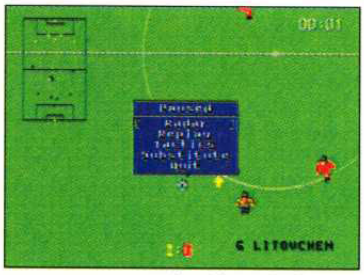
SUPER KICK OFF



Der Rechner sah so gelangweilt aus, daß ich ihn eine ganze Europa-Saison spielen ließ. Am Ende lag Manchester vorne!

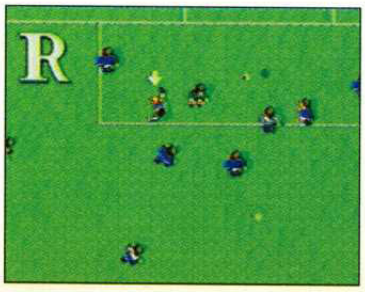


Fouls gehören wohl zum Fußball wie die glänzenden Shorts. Dieses wurde an einer gefährlichen Stelle verübt. Ein gutplazierter Freistoß könnte der anderen Mannschaft die Führung sichern!



Die Optionen während des Spiels rufen das Replay auf, verändern die Größe der Radareinblendung oder aktivieren eine der fünf Hauptoptionen.

Zur Halbzeit traben die Spieler zu den Umkleidekabinen, um sich frisch zu machen.



gen zum guten Spielgefühl bei.

Auch das Feld scrollt seidenweich und erstaunlich schnell – für Manche vielleicht zu schnell. Sogar daran wurde gedacht: Ihr könnt das Spiel wahlweise halb oder nur ein Viertel so schnell machen, damit Eure Augen nicht in Streik treten!

Die Sounds bestehen hauptsächlich aus Zauschauerraunen und massenhaft Beifall (tut der gut!). Das Musikstück ist kurz und nicht so ganz passend – aber wer will schon beim Fußballspiel mit blecherner Mega-Drive-Musik berieselt werden?

Jeder alte Kick-off-Kämpfer wird sich sofort bei SKO wohlfühlen. Neulinge müssen sich erst langsam einarbeiten, aber der Aufwand lohnt sich. Die fußballose Zeit ist vorbei!

MEGA DRIVE

SUPER KICK OFF

US GOLD ● DM100 ● MAI

FORMAT 4Mbit
SPIELER 2
STUFEN ..... n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE 3
BESONDERHEITEN .. speicheroption, vs
KONTAKT ..... Sega
✆ 040/2270961

AKTION — **STRATEGIE**

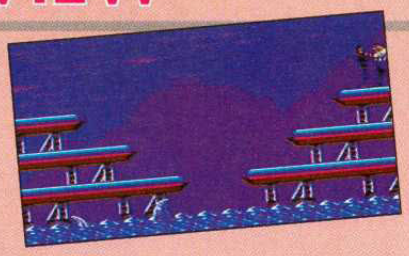
GRAFIK 85%
▲ Spielfeld scrollt butterweich, Spieler bewegen sich schön schnell.
▲ Informative, schön gestaltete Icons auf dem Optionsbildschirm.

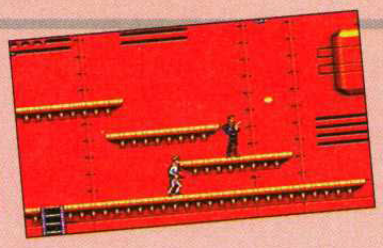
SOUND 78%
▲ Gesampelte Zuschauerchöre und -reaktionen machen Turnierlaune.
▼ Die Musik während des Spiels ist aber trist.

SPIELABLAUF 80%
▲ Zu zweit und im Turnier gibt es reichlich zu tun.
▼ Für Anfänger etwas zu anspruchsvoll.

ANFORDERUNG 88%
▲ Die Wettkämpfe warten mit vielen interessanten Mannschaften auf.
▲ Das Spiel kann eigentlich nie richtig "gelöst" werden, also nimmt man es immer wieder zur Hand.

PROSCORE
83%
Könnte Neulinge abschrecken, aber Übung macht den Meister und das Spiel immer unentbehrlicher.





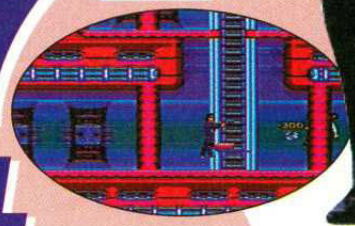
MASTER SYSTEM

Der fiese, natürlich verrückte, aber ausnahmsweise nicht deutsche Wissenschaftler Professor Greypen hat einen teuflischen Plan zur übernahme der Weltherrschaft erdacht. Er hat sich an einem geheimen Ort im Pazifik eine künstliche Insel bauen lassen, von der aus er eine Laserstation mit tödlicher Strahlenkraft steuert. Die Milliarden, die seine Staellitenstation verschlingt, hat er durch Waffenschieberei ergaunert.

Greypen plant den Start einer Raumfähre von seiner Insel aus. Von ihrer geostationären Erdumlaufbahn kann sie auf Befehl jedes Ziel auf der Erde vernichten.

In Panik beraten sich die Weltmächte und schicken ihre besten Agenten los, um die Insel zu finden und die Fähre zu zerstören. Einer nach dem anderen wird jedoch ausgeschaltet, und so bleibt nur noch ein Held übrig...

JAMES BOND 007 THE DUEL



Beim Einschalten blickt Timothy Dalton, alias Bond, uns ernst und immerhin deutlich erkennbar an. Das ist, denkt man an andere Umsetzungen bzw. Lizenzen, auf dem Master System keineswegs selbstverständlich, sondern sogar ein unerhörter Fortschritt!

Im Optionsbildschirm könnt Ihr Knopfbelegung und Schwierigkeit einstellen, Sounds und Musik anhören. Weitere, weniger wichtige Optionen sind auch vorhanden. Von Bedeutung ist vor allem der Schwierigkeitsgrad. Die leichteste Stufe ist ohne Endgegner, und die Kugeln der Feinde fliegen so langsam, daß ein müder Kater sie zwischen den Zähnen fangen könnte. Die schwierigste Stufe läßt einem die Kugeln nur so um die Ohren fliegen und die Bonuspunkte am Levelende sind drastisch gekürzt.

Das Ziel ist es, Bond lebend (!) durch die Levels zu führen und Geiseln zu befreien. Jeder Level ist in drei Abschnitte unterteilt, der vierte besteht aus einem Endgegner. Bonds bestgehaßten Feinde sind angetreten, um den Agenten ein für allemal zu vernichten: Beißer, Oddjob und der Voodoo-Hexenmeister. Ihr müßt sie alle beseitigen, um weiterzukommen.

Ihr beginnt mit einer bestimmten Anzahl Hit Points, die dem Schwierigkeitsgrad angepaßt ist. Jedesmal, wenn Bond angeschossen wird, aus großer Höhe fällt oder etwas auf den Kopf bekommt, wird einer oder mehrere dieser Punkte abgezogen. Verliert er alle, stirbt er.

Um es etwas leichter zu haben, darf Bond einige Waffen bei sich tragen. Sein Gewehr feuert Geschosse ab, die Ihr für die Endgegner aufheben solltet. Er kann auch Granaten werfen, die den Bildschirm leerfegen, ihn aber heil lassen. Ihr wählt die Waffen mit Knopf 1 oder 2, nachdem Ihr Pause gedrückt habt.

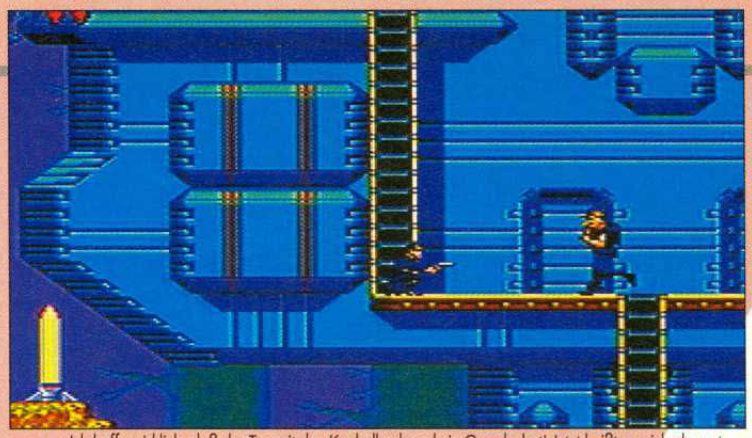
Alle möglichen und unmöglichen Gefahren lauern auf James Bond. Flinke Piranhas knabbern seine zarten Fesseln an, Wachen schießen mit zunehmend schweren Waffen auf ihn und Fässer rollen in bester Donkey-Kong-Manier über den Boden. Steht der tollkühne Mann unter einer fliegenden Kiste, kann es auch bald um ihn geschehen sein.

Die Levels sind riesengroß und schon abwechslungsreich. Ihr

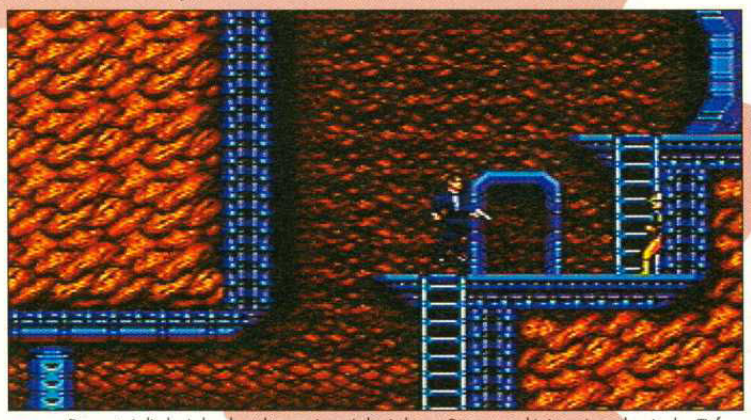
Ein kurzer Blick auf Level 2-1. Die Schlangen bespucken Euch mit Feuerbällen (!), während Greypens Schergen nur Schweizer Käse aus Euch machen wollen.

Der Bonusscreen am Ende jedes Levels spendiert Euch entweder Extrapunkte oder weitere Leben.

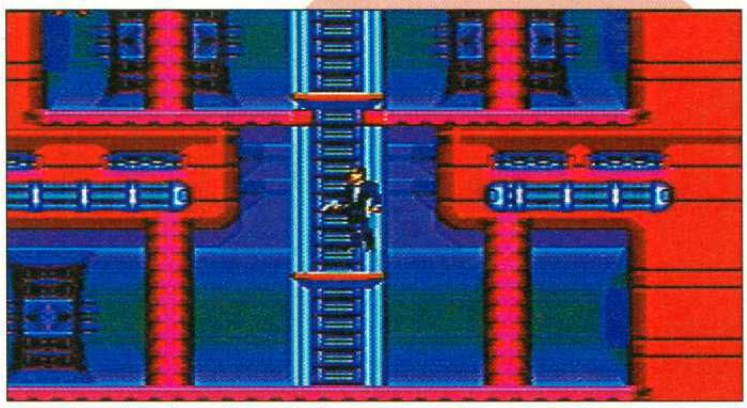
Hier werden die Waffen gewählt. Auch Eure Punktzahl und Eure Leben sind hier aufgeführt.



Ich hoffe wirklich, daß der Typ mit den Knobelbechern kein Gewehr hat! Jetzt heißt es, sich elegant auf ein Knie werfen, den Colt zu ziehen und abzudrücken!



Das unterirdische Labor besteht aus einem Labyrinth von Gängen und Leitern. Irgendwo in den Tiefen warten die Geiseln hoffnungsvoll auf ihre Befreiung und ein paar Hundert Killer auf ihren Feind!



Abwärts, bitte! Lifts werdet Ihr sehr häufig benutzen. Nur so könnt Ihr große Höhen überwinden, ohne umzukommen, also schaut Euch nach ihnen um.

beginnt auf Greypens Privatyacht und kämpft Euch in den Dschungel vor. Danach entdeckt Ihr den künst-lichen Vulkan, der Greypens Geheimlabor beherbergt. Anschließend findet Bond die Startrampe der Fähre und muß seine letzten Leute retten, ehe die ganze Insel in die Luft fliegt.

Die Grafik ist für das Master System ziemlich gut und Bond toll animiert. Wenn Ihr ihn eine Zeitlang nicht bewegt, nimmt er die klassische Bond-Pose ein! Mit nur drei Leben und zwei Continues sind die großen Levels nicht so schnell zu schaffen. Ihr werdet wohl einige Sitzungen brauchen, ehe die Welt gerettet ist!

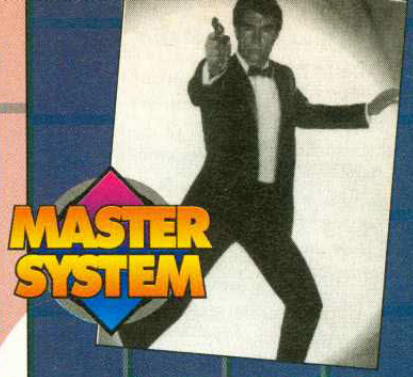
Die Musik ist ganz brauchbar. Sie besteht hauptsächlich aus dem James-Bond-Thema und einigen kleinen Schlenkern. Spärlich fallen dagegen die Soundeffekte aus, aber vermutlich war bei den großen Levels einfach nicht mehr genug Speicher frei!

Erstaunlicherweise ist diese Version viel besser als der Versuch auf dem Mega Drive. Die Levels sind größer, der Spielablauf interessanter und die Lebensdauer gestiegen. Wer kein ausgesprochener Jump-'n'-Run-Fan ist, könnte sich vielleicht dennoch nach einiger Zeit langweilen.

GEAR SPION

James Bond spielt sich durch den Game-Gear-Konverter gar nicht mal so schlecht. Die Figuren sind etwas klein, aber da außer den Q-Koffern nichts mitzunehmen ist, fehlt Euch nichts.

PROTIP Wenn die Wachen im ersten Level Euch sehen, schießen sie dreimal und laufen dann weiter. Duckt Euch und vertraut Eurer guten, alten Walther PPK.



JAMES BOND – THE DUEL

DOMARK ● DM 80 ● APRIL

FORMAT.....2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 16
SCHWIERIGKEITSGRAD 1
BESONDERHEITEN ....continues
KONTAKT.....Sega
✆ 040/2270961

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 79%
▲ Bond und Gegner sind fein animiert, die detaillierten Level scrollen butterweich.
▼ Minimale Grafikeinbrüche stören nicht weiter.

MUSIK 68%
▲ Eine hübsche Version des James-Bond-Motivs und ein paar lustige Themen während des Spiels.
▼ Viel zu wenig Soundeffekte, deren Fehlen Ihr nicht merkt, wenn Ihr sie abstellt!

SPIELABLAUF 77%
▲ Eine Zeitlang macht es Spaß, Bösewichter zu beseitigen und durch die Gegend zu hüpfen.
▼ Trotz Smoking und prominentem Held ist es nur ein weiteres Jump-'n'-Run.

ANFORDERUNG 81%
▲ 16 Levels wollen erledigt werden – 16 große Levels!
▼ Ein paar Continues mehr hätten nicht geschadet.

PROSCORE 78%

Ein gutes Jump-'n'-Run, aber wie seine Kollegen ohne Langzeitreiz.

SEGA pro
DAS DEUTSCHE INSIDERMAGAZIN FÜR SEGA KONSOLEN
MARZ 1993
DM 6.50
ÖS 70
AUSGABE 5
GLADIATORS
APRIL 1993
DM 6.50
ÖS 70
AUSGABE 6
SONIC 2: LÖSUNG
LANDSTALKER
Segas Spezial 16-Bit wird Euch umhauen
Komplettes Review im
HEFT: MEGA DRIVE GAME GEAR UND MASTER SYS

SEGAPRO IM ABO
MIT TOLLEM T-SHIRT-ANGEBOT!

Abonniere jetzt und bezahle nur DM 5,85 pro Heft anstatt DM 6,50!

UND

Du bekommst ein SegaPro-T-Shirt – umsonst!

- **SegaPro ist 100% farbig – eine der buntesten Zeitschriften des Universums**
- **Es ist total actiongeladen – bei SegaPro ist richtig was los**
- **SegaPro informiert zuverlässig über alle Spiele für die Sega-Konsolen sowie Hardware und bringt News aus Deutschland, den USA, Japan und Großbritannien. Wenn's in SegaPro nicht steht, passiert's nicht!**
- **ProTips sind Anleitungen zu den beliebtesten Spielen – und was für welche! Echte Screenshots, um Dir Schritt für Schritt zu helfen. Damit macht Dein Spiel erst richtig Spaß!**

SEGAPRO ABONNEMENT-FORMULAR

Ich halt's nicht mehr ohne mein Segapro T-Shirt aus – Ich möchte Segapro ab sofort zum Jahrespreis von

☐ DM 70,20 (Deutschland)
☐ DM 99,20 (Europa)
☐ DM 128,20 (Rest der Welt)

für 12 Ausgaben abonnieren.

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Durch Bankeinzug
BLZ .....
Geldinstitut .....
Konto-Nr. .....

☐ Per Scheck (muß dem Koupon beiliegen)
(Auszustellen an: SegaPro)
Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Bitte schicken Sie mir SegaPro an folgende Anschrift (Dies ist meine aktuelle Adresse, Änderungen teile ich umgehend mit):

VORNAME / NAME .....
STRASSE / HAUSNUMMER .....
PLZ / ORT .....

1. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Widerrufsrecht: Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Verlag schriftlich widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift:

2. Unterschrift (bei Minderjährigen des gesetzlichen Vertreters) .....
Datum .....

Und jetzt? Schicke diesen Coupon an folgende Anschrift und freue Dich auf SegaPro:

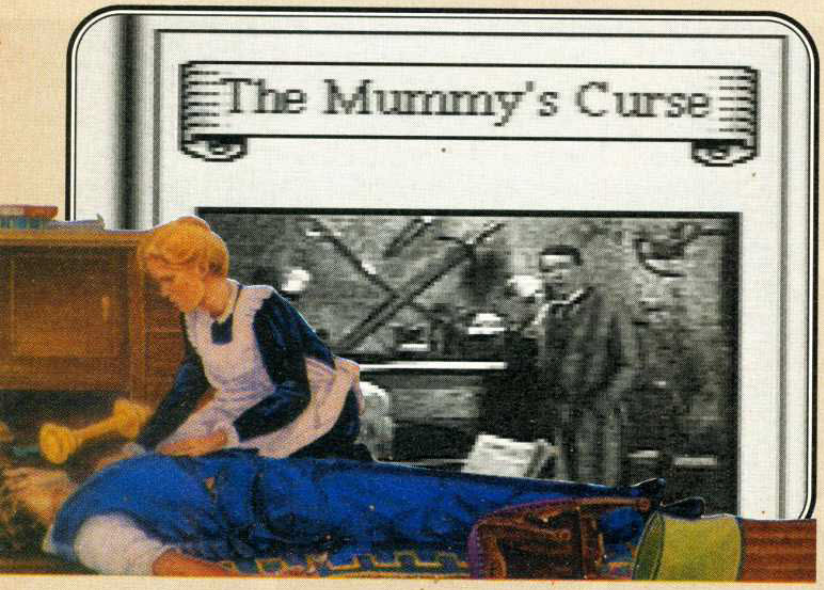
SegaPro Abo-Service
Paragon Publishing Ltd
Postfach 101905
4630 Bochum 1

SHERLOCK HOLMES

CONSULTING DETECTIVE

Parky Shinwell ist eine wandelnde Datenbank. Er weiß über alles Illegale in London Bescheid, hat sich aber nach zwei Runden im Gefängnis für ein ehrliches Leben entschieden. Jetzt führt er seinen Gasthof, verfolgt aber noch den Klatsch.

Im Hauptmenü sind acht Icons am Rand des Bildschirms verteilt. Ihr wählt sie mit der Pfeife an. Manche, wie die Kutsche, können nur gewählt werden, nachdem Ihr einen Namen oder Ort bestimmt habt.



MEGA-CD

Vor rund zwei Jahren wurde Sherlock Holmes, Consulting Detective auf dem CD-ROM für PCs veröffentlicht. Gefilmte Szenen mit Schauspielern zeigten Abschnitte aus den Ermittlungen, während Musik und Sprache synchron zu den Bildern von der CD abgespielt wurden. Das Ergebnis war überwältigend – man fühlte sich wie in einem interaktiven Film.

Nach der PC-Diskettenversion wurde noch die für das Mega-CD erarbeitet, und hier ist sie nun. Ihr müßt in der Rolle von Sherlock Holmes drei große Kriminalfälle Londons lösen. Zusammen mit dem treuen Dr. Watson sucht Ihr Hinweise und Informationen, die zur Überführung der Mörder beitragen.

Sherlock Holmes heißt Euch in der Einführung willkommen und erklärt sehr anschaulich das Leben und Treiben in London seiner Zeit. Gemütlich war die nicht, denn alle naselang gab es Mord und Diebstahl.

Auf die Einführung folgt der Menübildschirm, von dem aus Ihr gesprochene Auskünfte über die Hauptfiguren abrufen könnt. Holmes kann seine vielen Kontakte gut gebrauchen, um wichtige Hinweise zu sammeln. So findet er manchmal Spuren, die er sonst übersehen hätte.

Der Hauptbildschirm im Spiel zeigt dann einen Ausschnitt des Londoner Stadtplans. An den Rändern sind Icons, mit denen Ihr Holmes' Akten, Notizen und Adressen durchsehen könnt. Auch die Zeitung kann hier aufgerufen werden, und mit dem Kutschenicon bewegt sich das dynamische Duo durch London. Bei Bedarf kann Watson auch alleine losgeschickt werden.

Das wichtigste Icon ist das des Richters. Damit gelangt Ihr in den Gerichtssaal, wo Ihr den Fall erklären müßt – hoffentlich habt Ihr ihn gut aufgebaut und sorgfältig recherchiert! Wenn nicht, werdet Ihr vom Richter weggeschickt und müßt noch weiterarbeiten.

Um die Fälle zu lösen, müßt Ihr zur richtigen Zeit mit den richtigen

PROTIP Für den ersten Fall, *The Mummie's Curse*, geht Ihr den Professor für Ägyptische Studien an der Londoner Universität besuchen, der wichtige Informationen hat.

K S

TING TIVE VOL:1

Die London Times hält jede Menge Informationen über Verdächtige, Gegenstände oder einfachen Klatsch bereit. Jede Ausgabe kann ganz gelesen werden: Wenn Ihr Teile der Zeitung anklickt, werden sie vergrößert und sind gut lesbar.

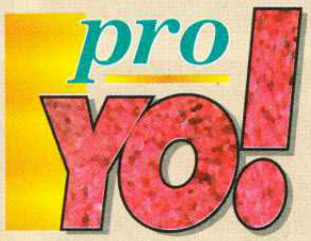
Leuten sprechen und Dir richtigen Fragen stellen. Fast jeder hat etwas beizutragen, aber manche Gesprächspartner sind unehrlich oder einfach falsch informiert. Gelegentlich landet Ihr in einer Sackgasse, dann heißt es, in den Straßen nach Gerüchten hören. Nützlich ist auch das Durchsehen älterer Times-Ausgaben.

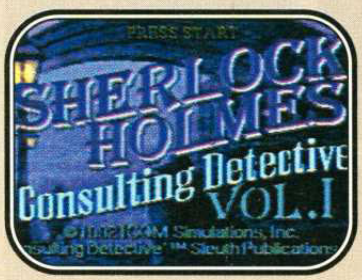
Habt Ihr die richtigen Leute besucht und genug Beweise gesammelt, um den Täter zu überführen, wird der Richter Euch eine Reihe von Multiple-Choice-Fragen zum Mörder stellen. Habt Ihr ordentlich gearbeitet, solltet Ihr die richtigen Antworten problemlos finden. Damit ist dann bewiesen, daß Eure Folgerungen der Wahrheit entsprechen. Habt Ihr den Fall gelöst, wird eine Szene bei Holmes zuhause gezeigt, in der die zwei Detektive den ganzen Fall noch einmal aufrollen und Ihr genau hört, wie es war.

Drei Fälle klingen nicht nach viel, aber sie haben es in sich. Alleine die volle Stunde Videosequenzen zeigt, was in den Rätseln steckt, und die Lösungen liegen nicht auf der Hand! Zum Glück könnt Ihr Euren Spielfortschritt dank der Pufferbatterie speichern.

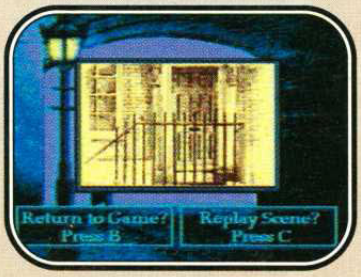
Die Menüs und Icons sind nicht besonders liebevoll gestaltet, aber dafür sind die Filmszenen und Standbilder atemberaubend. Leider sind die Filme manchmal etwas dunkel, aber das liegt an der Farbpalette des Mega Drive, nicht am Spiel. Die Töne sind kristallklar und sprachsynchron, so daß überhaupt keine störenden pausen oder Verzögerungen eintreten.

Shelock Holmes ist ein riesiges Spiel, das keinen Hobbydetektiv aus seinem Bann läßt. Wer es kauft, sollte lange Nachtsitzungen gleich einberechnen! Buchstäblich für Jung ebenso geeignet wie für Alt, ist das Rätselspiel eines der wenigen, die das Mega CD so nutzen, wie es vorgesehen war.





Unterhaltungen sind einfach zu führen. Öffnet Euer Adreß- oder Notizbüchlein, wählt eine Person aus und klickt die Kutsche an. Schon fahren Holmes und Watson hin. Ein Film zeigt dann das Gespräch, das Ihr jederzeit wieder abspielen könnt, um keine Hinweise zu überhören.



Jeder dieser Menschen oder Orte kann wertvolle Hinweise für Holmes bereithalten, wenn er das Richtige sucht.

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF .....sehr schnell
SPIELER 1
STUFEN 3
SCHWIERGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..Speicheroption
KONTAKT .....import

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 90%
▲ Videoszenen und Standbilder werden schnell geladen und sind glatt und schön detailliert.
▼ Die Icons und das Hauptmenü wirken etwas kahl, und einige Personen sind schlecht gezeichnet.

MUSIK 93%
▲ CD-reifer Ton, der synchron zu den Lippenbewegungen kommt, dazu Geräusche aus dem 19. Jahrhundert.
▼ Mehr Musik hätte die Atmosphäre noch verdichtet, aber es geht auch so.

SPIELABLAUF 90%
▲ Es gibt viel zu erkunden, Gespräche sind zu führen und Hinweise zu sammeln.
▼ Kann frustrierend werden, wenn man nicht weiterkommt.

ANFORDERUNG 93%
▲ Drei riesige Fälle halten Euch wochenlang beschäftigt.
▼ Nachdem Ihr sie gelöst habt, ist der Spielanreiz natürlich verpufft.

PROSCORE

91%

Kein Alien oder Mutant weit und breit - was für eine Wohltat, zur Abwechslung Gehirn- statt Muskeln einzusetzen!

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

MASTER SYSTEM

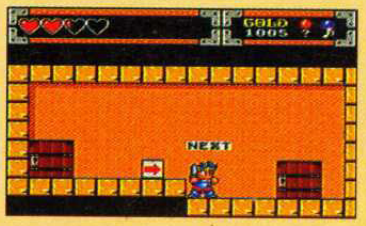
Wonderboy spukt schon seit der Geburt des Master Systems auf Mega Drive und Achtbitter herum, selbst für Heimcomputer gab es Umsetzungen. Ursprünglich war der kleine Blonde der Star eines Automatenspiels, das schlicht und ergreifend Wonderboy hieß. Wie viele Markstücke versanken in seinem gierigen Schacht! Das Spiel wurde zum Klassiker und Urvater einer ganzen Serie unterschiedlich angelegter Module.

Wonderboy in Monsterworld, das jüngste Abenteuer auf dem Master System, verläßt über weite Strecken die Jump-'n'-Run-Gefilde und ist mehr adventure- und rätselbetont. Auf dem Mega Drive funftio-nierte das recht gut, aber wird das Master System mit der Vielfalt fertig? Hinter den niedlichen Grafiken verbirgt sich eine geballte Ladung Spiel!

Schau an, eine Tür zueinem anderen Teil der Monsterwelt. Leider ist sie unter einer festen Eisschicht zugefroren. Doch auch für dieses Rätsel gibt es im Spiel eine lösung.

"Also, ich nehme den Schild, die Rüstung, einen Vorderschinken und zwei Tüten Chips, bitte!" In solchen Läden könnt Ihr Euch zwar rüsten, aber irgendwie glaube ich nicht, daß sie Chips vorrätig haben...

Das erste Endmonster ist eine Riesenausgabe der niedlichen Pilze, die Ihr bis jetzt mühelos beiseite räumen konntet. Jetzt sinnt Mama Pilz auf Rache!



Die Mega-Drive-Monsterwelt wurde vor allem wegen ihrer Größe und ihres Suchtfaktors gelobt. Zum Glück mußte die Achtbit-Version nicht allzu sehr abgespeckt werden, und der Spielablauf wurde komplett beibehalten.

Wonderboy muß seine Welt von Monstern befreien, die von einem unbekannten Ort aus hineinströmen und Schrecken verbreiten. Seine lange Reise führt ihn quer durch die ganze Welt. Nicht nur Monster, auch jeder Menge Fallen und Rätsel begegnet der Blondschopf auf Schritt und Tritt.

Obowhl Geschicklichkeitsfans auf ihre Kosten kommen, ist das ganze Spiel stärker rätselbetont. Mit dem Gold, das besiegte Monster hinterlassen, könnt Ihr Eure Ausrüstung verbessern. In den ersten Abschnitten sind einige Extras versteckt, die Ihr suchen solltet. Sie erleichtern das Vorankommen sehr.

Im ersten Dorf setzt das Adventureelement ein. Nachdem Ihr mit ein paar Einwohnern gesprochen habt, werdet Ihr zu einer guten Fee geschickt, die Euch den Aufenthaltsort des ersten Endmonsters verrät. Der Haken ist nur, daß dieTüren sich nicht etwa mit Schlüsseln öffnen lassen, sondern nur mit Hilfe der Oktarina. Das Musikinstrument ist aber gleich unter der ersten Tür zu finden, also keine Panik. Jetzt müßt Ihr nur noch auf der Oktarina spielen ler-

PROTIP Bereitet immer einen Zauberspruch vor, den ihr im Notfall schnell aktivieren könnt. Sonst verliert ihr zuviel Zeit und Energie, und das muß ja nicht sein.

Palastwachen sind nicht unbedingt die nettesten Zeitgenossen, diese hier auch nicht. Wonderboy wird nicht hineingelassen, und über die Mauer klettern kann er nicht. Es muß einen anderen Weg geben!

Der erste Spielabschnitt ist ein Jump-'n'-Run, einschließlich der obligatorischen beweglichen Plattformen.

nen! Es folgt ein langer Jump-'n'-Run-Abschnitt,danach Adventureteile und Rätsel.

Wonderboy kann Zauber benutzen, die er unterwegs sammelt. Dazu geht er mit dem Pause-Knopf in ein besonderes Menü. Hier könnt Ihr mit Eurem Inventar spielen, Zaubersprüche bereithalten und eine andere Waffe auswählen.

Das Modul hat zwar keinen batteriegepufferte Speicher, aber dafür ein Paßwortsystem. Leider sind die Codes ziemlich lang (um genau zu sein, 45 Stellen lang!!) geraten, aber das muß wegen des Spielumfangs und der vielen Handlungen und Gegenstände, die aufzuzeichnen sind, wohl so sein.

Die Grafik ist schon beeindruckend. Jede Figur ist klar, bunt und gut animiert, wenn auch mit wenigen Bewegungsphasen. Eigentlich sind die Monster viel zu niedlich, um getötet zu werden, aber tut Ihr es nicht, bringen Sie Euch um!

Die Sounds sind in Ordnung und enstsprechen gutem Master-System-Standard. Es gibt eine Reihe von Melodien, die man aber vor lauter Rätsellösen kaum mitbekommt – zumal lange Sitzungen vorprogrammiert sind.

Dieser Wonderboy macht unheimlich viel Spaß und ist ein tolles Spiel. Es hat hat eine hohe Lebenserwartung und hilft Entzugserscheinungen bei Adventurefans ab!

Die gute Fee ist eine wichtige Verbündete. Sie gibt Euch Zauber, Auskunft und manchmal sogar eine kleine Fee als Begleiterin. Die kann Euer Leben retten, wenn Eure Enrgie gegen Null sinkt.

GEAR BOY

Wonderboy ist mit einer Lupe etwas spielbarer, aber nur etwas. Der winzige Text in den Menüs und fummelige Grafiken erschweren die Steuerung. Am besten bleibt Ihr bei der ganzen Wonderboy-Serie bei den richtigen Game-Gear-Umsetzungen.

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	n/v
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Süße, prall bunte Sprites mit einfacher, aber überzeugender Animation.
▲ Sehr gute Hintergrundgrafik, weiches Scrolling.

MUSIK 81%

▲ Recht einfache Soundeffekte, aber schließlich ist dies ja kein CD-Spiel.
▼ Nach einiger Zeit werden die an sich hübschen Melodien eintönig.

SPIELABLAUF 91%

▲ Reichlich schwieirgie Jump-'n'-Run-Abschnitte für Profis.
▲ Gut durchdachte Rollenspiel- und Rätseleinlagen, die Euch lange beschäftigen werden.

ANFORDERUNG 89%

▲ Das Spiel ist riesengroß! Zum Glück gibt es ein Paßwortsystem!
▲ Selbst, wenn Ihr es gelöst habt, werdet Ihr es wieder spielen.

PROSCORE 90%

Eine hervorragende Mischung aus Geschicklichkeits-, Rollen- und Denkspiel, das bis zum Schluß absolut süchtig macht.

G-LOC AIR BATTLE

LOSS OF CONSCIOUSNESS BY G FORCE

Vor ein paar Jahren sorgte Afterburner für Aufregung in der Spielhalle. Das Spiel war so erfolgreich, daß prompt mehrere Clones mit ähnlichem Inhalt folgten. Der Beste davon war seinerzeit G-Loc.

G-Loc ist die englische Abkürzung für Ohnmacht durch hohe Erdanziehungskraft. Es ist der Blackout, der bei Piloten eintritt, wenn sie durch sehr harte Manöver wie schnelle, enge Loopings mit eiserner Faust in die Sessel gedrückt werden. Mit steigender G-Kraft wird das Blut aus dem Gehirn gepreßt und der Pilot wird aus Sauerstoffmangel ohnmächtig!

Komisch, daß die Vorstellung so viele Spieler anzieht. Jedenfalls fliegt Ihr in G-Loc einen High-Tech-Jäger, der viele Missionen fliegt, in denen jeweils eine bestimmte Zahl Gegner abzuschießen ist. Ihr habt nur hitzesuchende Raketen, ein Maschinenegewehr und Euren Überlebensinstinkt...

Vor dem Titel erscheint ein brandneues Raytracing-Logo von Sega – eine hübsche Neuerung gegenüber den gewohnten vier Buchstaben. Schade nur, daß man sich nicht die Mühe machte, es zu bewegen!

Im Optionsscreen wählt Ihr den Schwierigkeitsgrad, die Knopfbelegung und könnt Euch Musik und Soundeffekte anhören. Zwei Joypad-Optionen erleichtern oder erschweren das Spiel nach Wahl: Ihr könnt die automatische Zentrierung ein- oder ausschalten. Sie sorgt dafür, daß der Jäger sich gerade stellt, wenn Ihr das Steuerkreuz loslaßt. Mit der anderen Option tauscht Ihr die Steuerung nach Oben und Unten aus – etwas für Simulationsfans, die weniger Wert auf ein reines Kampfspiel legen.

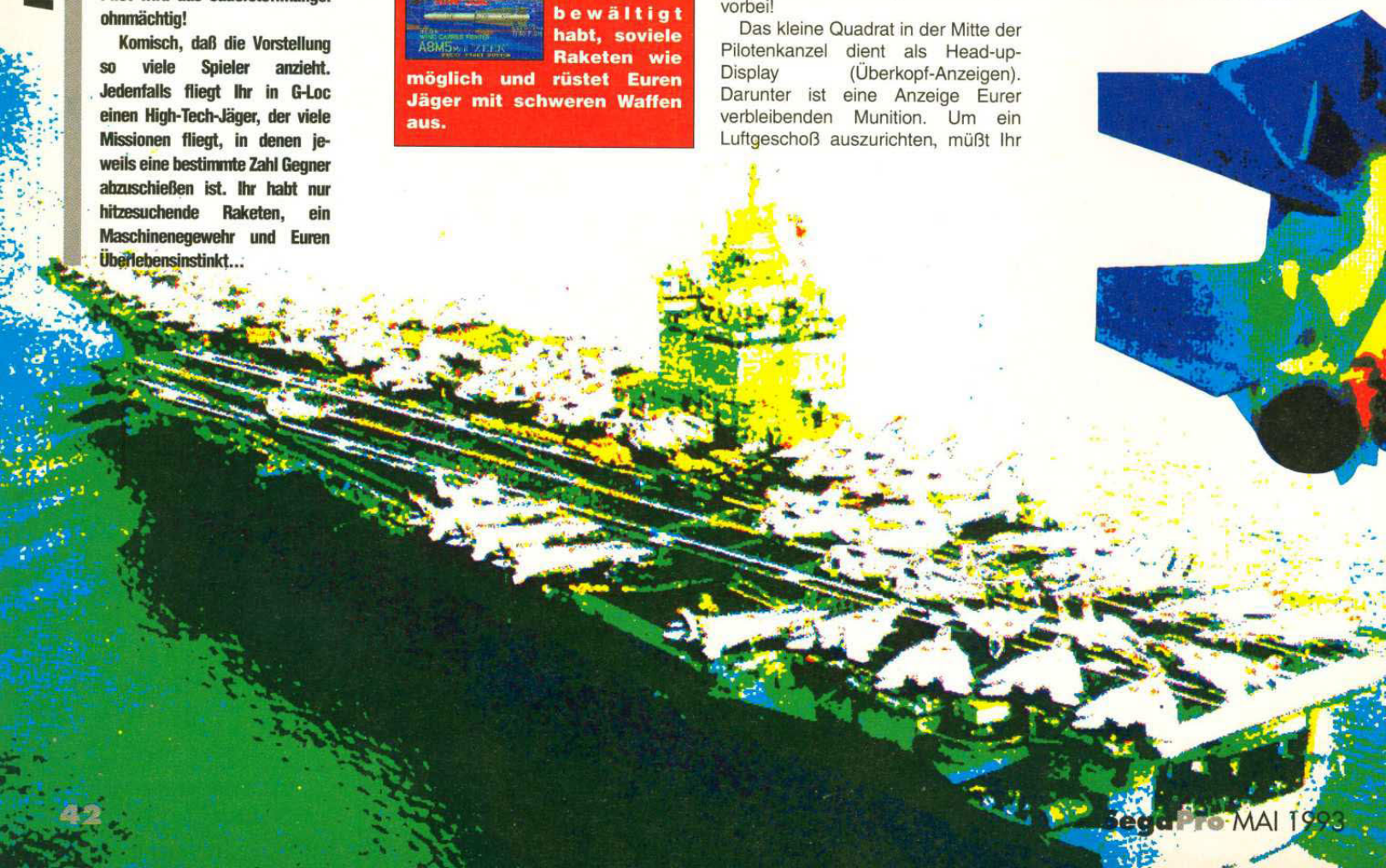
PROTIP **Kauft gleich, nachdem Ihr die erste Mission bewältigt habt, soviele Raketen wie möglich und rüstet Euren Jäger mit schweren Waffen aus.**

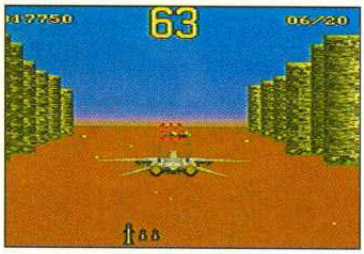
Vor Spielbeginn erscheint noch eine Landkarte mit Eurer vorgesehenen Route, dann werdet ihr schon vom Flugzeugträger aus in die Luft geschickt. Dort verrät Euer Kopilot gleich, wieviele Feindflugzeuge oder Bodenobjekte in dieser Mission zerstört werden müssen. Für jeden Ausflug habt Ihr eine begrenzte Zeit. Überschreitet Ihr sie, ist das Spiel vorbei!

Das kleine Quadrat in der Mitte der Pilotenkanzel dient als Head-up-Display (Überkopf-Anzeigen). Darunter ist eine Anzeige Eurer verbleibenden Munition. Um ein Luftgeschoß auszurichten, müßt Ihr das Ziel in der Mitte des Head-up-Display halten, bis ein roter Kreis darum erscheint. Jetzt ist die Rakete auf das Ziel fixiert und kann abgeschossen werden. Ein kleiner Rauchschweif trudelt durch das Bild, bis sich der Feind in seine Bestandteile auflöst. Bodenangriffe laufen ähnlich ab, nur müßt Ihr dabei noch auf die Canyonflanken achten. Trefft Ihr auf eine, vergeht Euer Flugzeug in einer leuchtenden Gaswolke...

Ziele zu Wasser sind genauso einfach zu treffen wie die auf dem Land. diese Typen schießen allerdings zurück!

Nachdem eine Gruppe von Missionen beendet ist, landet Ihr wieder auf dem Flugzeugträger. Richtungspfeile an der Bildschirmseite erleichtern das Anflugmanöver, dessen letzter Teil sogar vom rechner übernommen wird. Nach der sicheren Landung werden Eure Punkte zusammen-





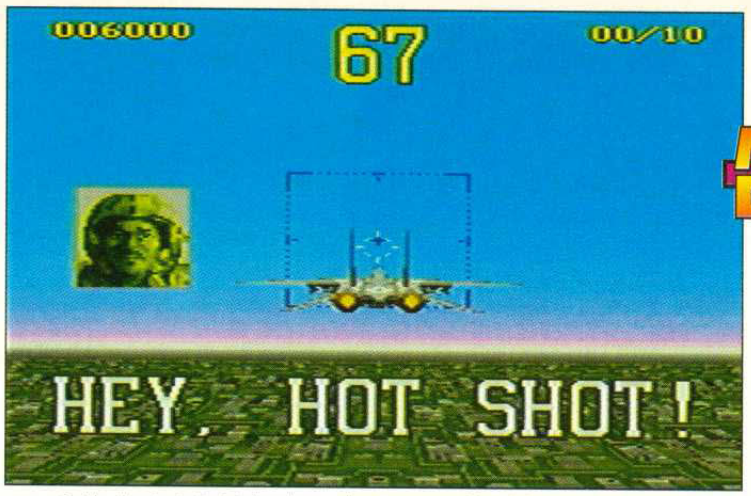
Die einzige Gefahr in den Canyonlevels ist tödliche Langeweile, die zur Begegnung mit der Bergflanke führt!

gerechnet, und weiter geht's zum nächsten Luftkampf.

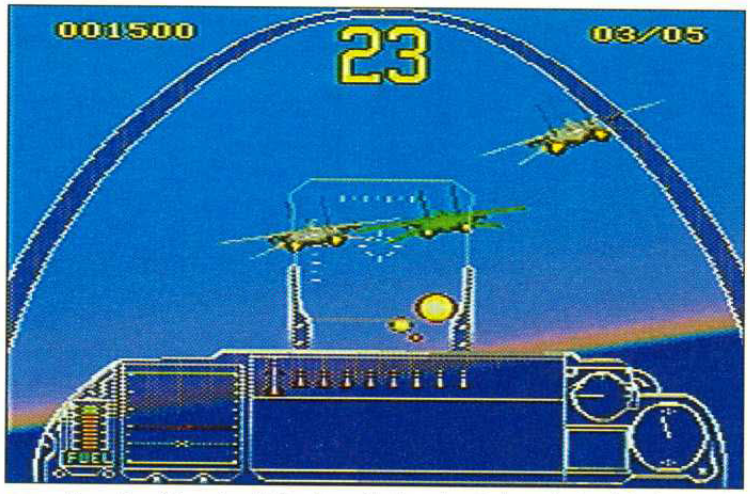
Die Grafik vergrößert und verkleinert Objekte butterweich und erstaunlich schnell und klar. Da sieht man, daß das Mega Drive auch Sachen kann, die man nur auf dem Super NES für möglich hielt - vorausgesetzt, man hat die richtigen Programmierer.

Die Musik ist für Mega-Drive-Verhältnisse eher durchschnittlich, aber dafür sind die Sounds satt und passen gut zum Spiel. Flieger fauchen vorbei, Explosionen erschüttern die Lautsprecher und Patronen hüpfen mit einem "Ping" von der Panzerung Eures Jägers ab.

G-Loc ist ein gutes Spiel und die zur Zeit beste Flugkampf-Simulation auf dem Mega Drive.



Sprichst du mit mir, Mac? Jedesmal, wenn Ihr eine Mission erfolgreich beendet, sagt Euer Kopilot etwas Nettes. Ansonsten macht er sich nicht bemerkbar. In späteren Levels braucht Ihr die Sicht aus dem Seitenfenster.



Nur noch zwei Jäger abzuschießen, dann winkt der nächste Abschnitt. Allerdings habe ich nur noch 23 Sekunden Zeit! Der grüne Geschwaderführer bringt doppelt so viel Punkte wie seine Nachbarn.

Ankommenden Raketen kann man nur mit einem beherzten Looping ausweichen. Er bleibt das einzige Flugkunststück des Spiels, rettet Euch aber oft aus kitzligen Situationen.

G-LOC

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	30
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	continues
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Sauberes Größer- und Kleinerwerden der Flugzeuge läßt Afterburner vor Scham erröten.
▼ Die Canyonszenen sind arg ruckelig, die Canyonwände unrealistisch.

MUSIK 79%
▲ Explosive Soundeffekte treffen Euch, wenn die Flieger nur so herumschwirren.
▼ Die Musik ist völlig durchschnittlich, aber achtet auf das Streets-of-Rage-II-Thema.

SPIELABLAUF 80%
▲ Es macht unheimlich Spaß, durch die Gegend zu schießen.
▼ Leider holt der nächste Canyonlevel Euch blitzschnell auf den Erdboden zurück.

ANFORDERUNG 81%
▲ Der höchste Schwierigkeitsgrad ist eine richtige Herausforderung.
▼ Die anderen Stufen sind langweilig, weil kaum etwas auf Einen schießt!

PROSCORE 80%

Hundertmal besser als die Afterburner-Serie. Es wäre auch gut wenn Sega sich entschließen würde, G-Loc auf CD zu veröffentlichen.

Aufwärts! Arielle hat Oberwasser, darf aber ihre fünf gefangenen Freunde nicht vergessen.

Es war einmal in einem fernen Land... Arielle und ihr Vater Triton lebten glücklich mit ihrem Meeresvolk. Da erschien eines Tages die böse Hexe Ursula, verwandelte das freundliche Völkchen in Polypen und zwang das Meeresgetier, sich gegen den guten König zu wenden und seine armen Untertanen zu überwachen

Außerdem entführte die böse Hexe auch noch ein Mitglied der königlichen Familie, um ihre Macht zu beweisen. Ihr schwimmt als Arielle oder Triton – der jeweils andere wurde auch noch von Ursula geschnappt – los, um das Meeresvolk zu befreien.

Nachdem Ihr einen der Beiden gewählt habt, fängt das Abenteuer an. Eure Hauptaufgabe ist es, die nicht gewählte Figur aus den Klauen der Hexe zu befreien. Außer den drei Stufen "einfach", "normal" und "schwer" könnt Ihr nichts weiter wählen, sondern tretet Eure Reise an.

In jedem der vier Abschnitte warten mehrere Gefangene auf ihre Befreiung. Sind sie gerettet, müssen Arielle oder Triton noch einen Endkampf gegen den Hauptwächter bestehen. Der ist allerdings so leicht, daß er wohl nur Kindern Probleme bereitet.

Die See verbirgt zahlreiche Schätze – Perlen, Schlüssel für willkürlich verteilte Truhen, die Ihr sammeln und später gegen Extraleben oder Waffen (Schwertfisch usw.) tauschen könnt, wenn Ihr ein "S"-Symbol seht

Die niedliche Grafik ist hübsch anzuschauen, aber auf Dauer nicht abwechslungsreich genug. Zu oft wiederholen sich die Bildelemente, und oft müssen Arielle oder ihr Vater gegen die gleichen Monster kämpfen.

Ei, ei, was seh' ich? Sammelt die willkürlich verteilten Schlüssel, um die vielen Schatztruhen im Meer

Yarr! Nimm das, du elende Seegurke! Hindernisse räumt Arielle gleich aus dem Weg. Meerjungfrauen-Power!

PROTIP Benutzt die Karte immer wieder, um die Aufenthaltsorte der Gefangenen zu finden. Auf der Karte ist auch der Levelausgang eingetragen.

Die helle, kindliche Melodie macht Laune, geht aber nach einiger Zeit auf die Nerven, weil sie sich nicht ändert. Es gibt sehr wenig Soundeffekte, und selbst die großen Kämpfe lösen keine Adrenalinstöße aus.

Arielle ist vor allem für Jüngere gemacht, und das ist vielleicht gar nicht so schlecht. Die meisten Spiele sind entweder unpassend oder unmöglich schwer für Kinder, und da füllt Arielle die Lücke. Erwachsenen oder erfahrenen Spielern wird das hübsche Modul aber zu leicht sein.

ARIEL Disney's THE LITTLE MERMAID

ARIEL: THE LITTLE MERMAID

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT.....2Mbit
SPIELER 1
STUFEN 4
SCHWIERIGKEITSGRADE.....3
BESONDERHEITEN.....continue
KONTAKT.....Sega
✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 73%
▲ Butterweich animerte Arielle erweckt das Gefühl, zu schweben.
▼ Leider sind die Fieslinge einander sehr ähnlich, so werden manche Abschnitte dürftig.

MUSIK 67%
▲ Schöne, stimmungsvolle Titelmelodie.
▼ Leider gibt es keine andere Musik, so wird das Lied langweilig.

SPIELABLAUF 68%
▲ Für Jüngere ideal zum Erforschen, schöne Geschichte.
▼ Kein Optionsscreen, magere Waffenwahl, gelegntlich Kollisionsprobleme.

ANFORDERUNG 69%
▲ Drei Schwierigkeitsstufen helfen jüngeren Spielern.
▼ Viel zu leicht für erfahrene Spieler, nicht abwechslungsreich genug.

PROSCORE 71 %

Arielle ist ein wunderhübsches Versteckspiel für Game-Gear-Neulinge und/oder sehr junge Spieler.

GAME GEAR

GAME GEAR

Chakan ist in der leblosen Welt des Schattenreichs gefangen. Dort muß er die bösen Mächte der Finsternis besiegen, um endlich seine letzte Ruhe und ewigen Frieden zu finden. Doch die Herren der Untoten fürchten Chakan wie nichts sonst auf der Welt. Ihre Angst ist so groß, daß sich niemand findet, der dem Helden wider Willen helfen würde. Wenigstens kann er die Mächte der acht alchemischen Zauber herbeirufen.

Außer Chakans Kraft und seinem treuen Schwertpaar hat er keine weiteren Hilfsmittel. Wenn er damit den letzten Kampf bestehen will, muß er sich viele Stunden lang darauf vorbereiten. Die Schlacht am Lavator wird, so steht es schon im Titelbild, fürchterlich.

Hinter den sechs Pforten der Finsternis verbrigt sich wahrhaft Schreckliches. Ihr könnt die Tore in jeder beliebigen Reihenfolge angehen, müßt aber alle lösen, bevor Ihr zum Endkampf gelangt. Viele der gruseligen Gegner sterben erst nach mehreren Treffern, aber nach einiger Zeit könnt Ihr sie erledigen, ohne viel Energie zu verlieren.

Chakan erscheint zu Spielbeginn in den Räumen des Steuerabschnitts, von dem aus alle Tore betretbar sind. Nach einigem Suchen findet Ihr in diesem Eingangsbereich verschiedene Tränke. Mehr davon liegen hinter den Toren selbst.

Euer alchemisches Inventar zeigt, wieviele Punkte und Zauber Ihr gesammelt habt und wie hoch der High Score ist. Die alchemischen Zauber werden gesammelt, indem Ihr die richtigen Tränke findet.

Habt Ihr Euch einmal an die Steuerung gewöhnt, kommen zahllose gemeine Kämpfe auf Euch zu. Die Tränke sind so wichtig, daß Ihr vor allem nach Geheimgängen fahnden und die Gestaltung der Level genau untersuchen solltet. Dann geht der Spaß erst richtig los, denn an den Endgegnern wird sich so mancher die Zähne ausbeißen.

Chakan macht rundherum Spaß, und vor allem die Musik stiftet zu immer weiteren Spielrunden an. Habt Ihr alle Pforten erforscht, flacht das Vergnügen natürlich ab - doch bis dahin ist es ein weiter, dornenreicher Weg. Selbst, wenn Ihr eines Tages problemlos bis zum letzten Obermotz kommt, müßt Ihr ihn auch noch besiegen!

THE FOREVER MAN

"Darkness falls upon the land as I await the return of the visions that have haunted my nights. Many years have passed since my arrogance doomed me to this life I now live. For I am condemned to walk the countryside until I can overcome the visions that keep me from my rest...

I can rely on only my swords and my knowledge of alchemy to release me from these bonds of time."

Beschwört die Kraft Eurer alchemischen Zauber, um Euch durch die Spielstellen zu führen, an denen ein kühles Bier nicht mehr hilft.

PROTIP Spart die alchemischen Zauber für Endgegner auf und verschwendet sie nicht in den Levels.

Die Schrecken der Finsternis sind furchterregend, aber gegen Chakans Schwert sind sie machtlos.

pro Yo!

CHAKAN

CHAKAN

SEGA ● DM 80 ● MAI

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	6
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION / STRATEGIE

GRAFIK 92%

▲ Sprites haben die perfekte Größe, und die finstere Landschaft paßt genau.
▲ Viele verschiedene Monster und schön schaurige Endgegner.

MUSIK 93%

▲ Gruselige Musik, die auf dem Game Gear kaum besser sein könnte.
▲ Verschiedene Melodien innerhalb der Levels.

SPIELABLAUF 88%

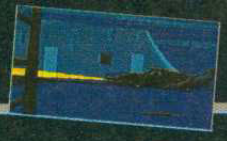
▲ Die vielen Bewegungsmöglichkeiten machen die Steuerung zum Traum.
▼ Die Endgegner sind hammerhart und sehr schwer zu besiegen.

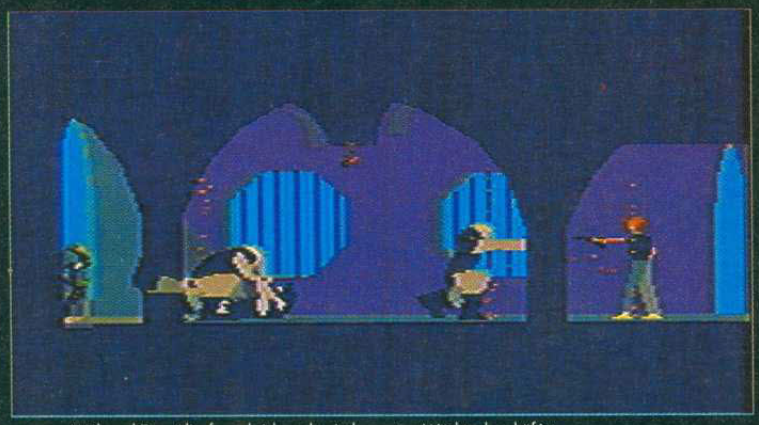
ANFORDERUNG 89%

▲ Sechs große, abwechslungsreiche Levels mit versteckten Bonusräumen lassen ausgedehnte Entdeckungsreisen zu.
▼ Etwas zu schwer für Anfänger, aber Übung macht den Meister.

PROSCORE 90%

Fesselndes Actionspiel, das die Fähigkeiten des Game Gear - vor allem musikalisch - voll ausnutzt.





Während Euer Alienfreund sich noch mit dem ersten Wächter beschäftigt, liefert Ihr Euch ungerührt ein Nahduell mit dem zweiten Wächter. Sieht fast aus wie bei Police Squad!

MEGA DRIVE

Teilchenbeschleuniger sind nicht gerade die sichersten Geräte. Man braucht viel Erfahrung, gute Vorbereitung und zentnerweise teure Geräte für solche Experimente.

Ihr spielt einen jungen Wissenschaftler, der ebendies besitzt und Wasserstoffatomen auf Lichtgeschwindigkeit beschleunigen will.

Während der Versuchsreihe schlägt aber ein Blitz von einem plötzlich aufkommenden Gewitter ein. Der Beschleuniger spielt verrückt und hinterläßt ein gähnendes Loch im Labor, wo Ihr und Euer Schreibtisch waren.

Ihr kommt in einem Lichtjahre entfernten Sonnensystem zu Euch. Der fremde Planet ist voller Wunder und Gefahren, aber Ihr wollt nur wieder nach Hause...

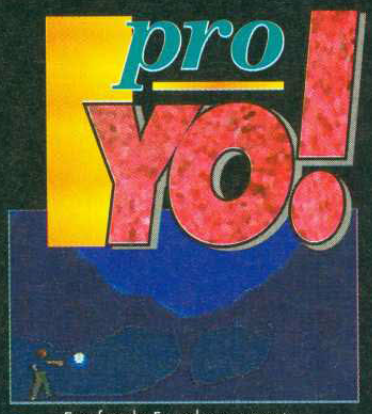
Das filmartige Intro lei-tet die Handlung ein. Alle Grafiken sind gefüllte Vektor-Polygone, keine zweidimensionalen, "flachen" Sprites. Dadurch wirkt alles realistischer und die Figuren bewegen sich einmalig flüssig.

Nach der Einführung springt Ihr – buchstäblich – gleich ins kalte Wasser, denn Ihr landet auf der fremden Welt in einem tiefen Wasserbecken. Wenn Ihr nicht sofort an die Oberfläche steigt, nimmt sich ein fies aussehendes Tentakel Eurer an. Es zerrt Euch noch tiefer und macht sich genüßlich über die willkommene Zwischenmahlzeit her!

Eure Figur wird mit dem Joypad gesteuert. Anfangs könnt Ihr nur treten, laufen und springen. Später findet Ihr ein Lasergewehr, das einige überraschungen parat hat.

Another World ist in acht Szenen unterteilt, die Ihr in festgelegter Reihenfolge lösen müßt. Am Ende jedes Abschnitts erhal-tet Ihr ein Paßwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung gleich dort anfangen könnt.

Ziemlich bald lernt Ihr ein freundliches Alien kennen, das ebenfalls gefangen wurde. Der neue Freund spricht zwar kein Deutsch,



Euer fremder Freund mag gewagte Sprünge gar nicht gern, wie man hier sieht.

Nach Eureer ersten Begegnung mit den Aliens werdet Ihr in einem Käfig unter die Decke gehängt. Nette Leute!

Um die Stadtverteidigung lahmzulegen, müßt Ihr eine Anzahl Höhlen fluten. Zerstrahlt den Träger und gebt Fersengeld.

Das Aliengewehr hat nur eine begrenzte Anzahl Schüsse. Füllt es so oft wie möglich wieder auf.

Oha, das gibt Ärger! Mein Schild ist futsch, und ich stehe ungeschützt im Laserfeuer.

PROTIP Am leichtesten erlegt Ihr Alienwachen, indem Ihr einen Schild vor Euch aufbaut und das Gewehr hindurchsteckt. Mit einem kräftigen Strahlenschuß dürfte der Gegner seinen Schild los sein, während Eurer intakt bleibt.

Die Wachen laufen los, sobald sie Euch sehen, aber einer bleibt zurück und läßt sich erledigen.

ANOTHER WORLD

Das ist eine Schattenbestie. Die Viecher sind groß, gemein, und Eure erste Bekanntschaft auf der fremden Welt!

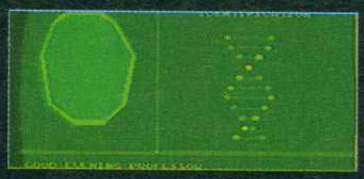
aber irgendwie verständigt Ihr Euch auf eine Zusammenarbeit und gemeinsame Flucht aus der Stadt. Er hilft Euch oft weiter, da ist es selbstverständlich, daß Ihr auch sein Leben nach Kräften rettet.

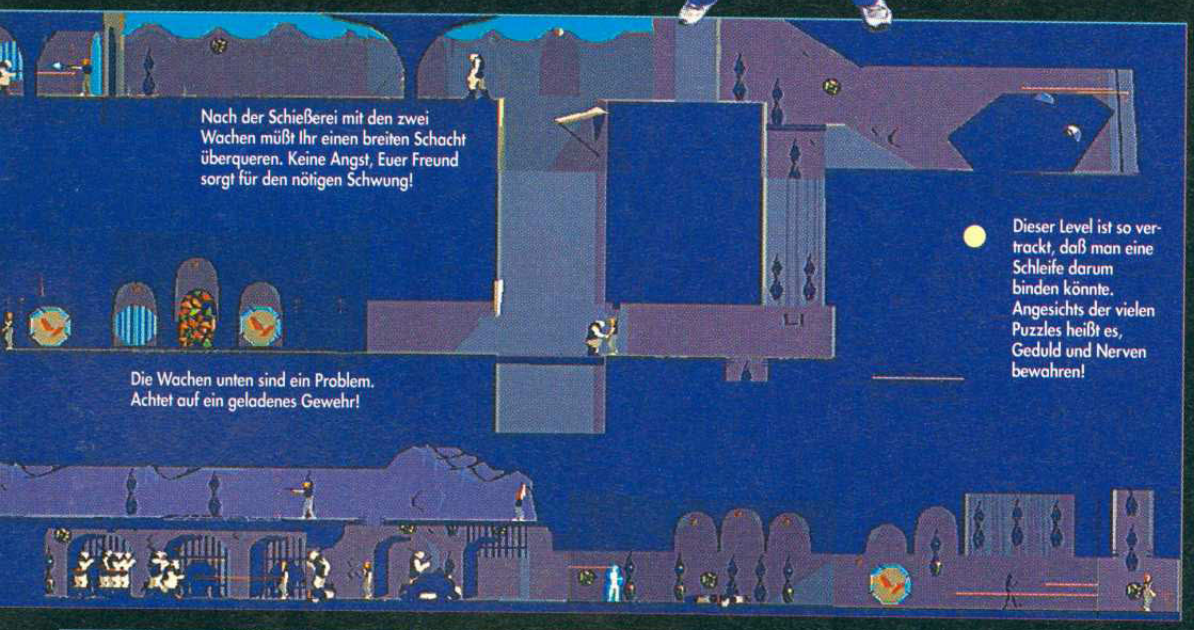
Das Gewehr, das Ihr bei einem toten Wächter findet, ist ein merkwürdiges Ding. Tippt Ihr kurz auf den Feuerknopf, zerbröselt es Gegner im Nu. Drückt Ihr den Knopf länger, errichtet es einen Schutzschild, der Euch eine zeitlang vor feindlichem Feuer bewahrt.

Drückt Ihr den Feuerknopf ganz lange, läßt das Gewehr ein geballte Riesenladung Enrgie los, die durch fast alle Gegenstände bläst und auch Mauern und Schutzschilde vernichtet. Leider hat die Wunderwaffe nur einen begrenzten Energievorrat. Den könnt – und müßt – Ihr in Kontrollräumen wieder auffüllen. Auch die sind dünn gesät, also solltet Ihr sparsam mit dem Gewehr umgehen.

Das Spiel ist recht groß und erfordert einiges Laufen und Probieren. Die ausgedehnten Levels stecken voller kniff-liger und manchmal leicht abwegiger Aufgaben, aber manche Strecken erfordern nur Geschicklichkeit oder eine zielsichere Schußhand.

Another World ist ein hervorragendes Spiel, das eine völlig neue Kategorie eröffnet. Bis Flashback (vom selben Team) kommt, wird es seinesgleichen auf dem Mega Drive wohl nicht finden.

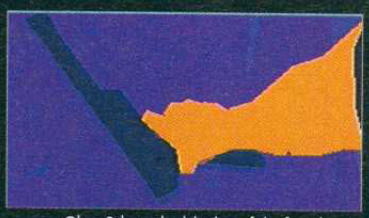




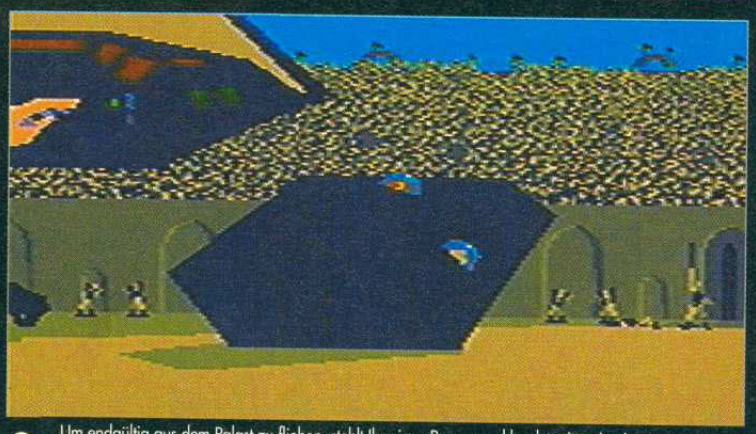
Nach der Schießerei mit den zwei Wachen müßt Ihr einen breiten Schacht überqueren. Keine Angst, Euer Freund sorgt für den nötigen Schwung!

Die Wachen unten sind ein Problem. Achtet auf ein geladenes Gewehr!

Dieser Level ist so vertrackt, daß man eine Schleife darum binden könnte. Angesichts der vielen Puzzles heißt es, Geduld und Nerven bewahren!



Ohne Schutz überlebt Ihr auf der fremden Welt nicht lange. Zum Glück hinterläßt ein netter Wächter etwas für Euch.



Um endgültig aus dem Palast zu fliehen, stehlt Ihr einen Panzer und landet mitten in einer Riesenarena! Ihr entkommt nur, wenn Ihr den Knopf für den Schleudersitz findet, bevor die Palastwachen stutzig werden.

MEGA DRIVE

ANOTHER WORLD

VIRGIN ● DM 110 ● MAI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	8
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	Sega
	✆ 040/220961

AKTION ▬▬▬ STRATEGIE

GRAFIK 94%

▲ Neuartige Nutzung von Vektorgrafik mit normalen Sprites.

▲ Die Hintergründe sind etwas langweilig, aber die Animation dafür großartig.

MUSIK 89%

▲ Durchweg einmalige, absolut passende Soundeffekte.

▲ Zahlreiche Melodien verdichten die Atmosphäre.

SPIELABLAUF 93%

▲ Geniale Kombination von Hüpfspiel und Adventure.

▲ Manche Rätsel sind so schwer, daß Ihr Euch die Haare raufen werdet!

ANFORDERUNG 90%

▲ Nicht zu umfangreich, aber genau richtig, um Euch eine Weile zu beschäftigen.

▼ Die Paßwörter, Continues und unendlich vielen Leben machen den Spielfrotschritt zu einfach.

PROSCORE

92%

Fesselt Euch, bis Ihr nicht mehr könnt oder mit Triumphgeheul der Endsequenz entgegenblickt.

MEGA DRIVE

Erinnert Ihr Euch, wie Joker am Ende des ersten Batman-Films mit einer Statue am Bein gen Boden fiel? Wie es die Programmierer so wollen, hat er den Sturz irgendwie überlebt und sinnt natürlich auf Rache. Außerdem stiehlt er Chemikalien aus Gothams Fabrik, um besonders gemeine Bomben herzustellen.

Da muß kein Geringerer als Batman her, schließlich darf die Stadt nicht in Terror und Chaos versinken. Um den Joker ein für alle Mal zu erledigen, muß sich die Fledermaus wieder durch etliche Levels schwingen, üble Kriminelle beseitigen und besonders eklige Endgegner überwinden.

Wird Batmans dritter Ausflug auf dem Mega Drive (mehr als Sonic zählen kann) etwas taugen oder ist es eine Jagd zuviel für ihn?

BATMA

Revenge of the Joker beginnt mit einigen Bildern, die den schwarzen Rächer und einen sehr fies dreinblickenden Joker zeigen. Im Optionsscreen erwartet Euch dann unter anderem die äußerst nützlich Passwortfunktion, dank der Ihr in jedem Level neu anfangen könnt.

Normalerweise verderben Paßwort und unendliche Continues den Spielspaß, weil das Weiterkommen zu leicht wird. Hier trifft das zum Glück gar nicht zu. Ohne Schummeln ist Revenge gerade noch so spielbar, daß es nicht zu frustrierend wird. Man möchte den nächsten Level unbedingt noch sehen, und nichts anderes zählt, bis Ihr es geschafft habt.

In dieser Folge trägt die Fledermaus ihr Originalkostüm aus der Fernsehserie, was ihn dank des hellen Graus vor der düsteren Kulisse etwas besser erkennbar macht. Das Spiel ist ein klassisches Jump-'n'-Run, das leider nur den messerwerfenden Typ Bösewicht plus Endgegner bietet. Der Mangel an Feinden stört aber nicht, denn Batman hat alle Hände voll damit zu tun, die gemein aufgebaute Landschaft zu durchlaufen, die zum Beispiel Statuen unter Strom bereithält. Die schaurig-schummrige Hintergrundgrafik sorgt für tolle Fantasystimmmung. Auf den ersten Blick erinnern die Landschaften an die des NES-Spiels, entpuppt sich aber als detaillierter. Die Sprites sind groß und klar gezeichnet, nur die launische Kollisionsabfrage trübt den Spielspaß erheblich.

PROTIP Wendet in den ersten Levels, vor allem bei den Endgegnern, den Gleitangriff oft an.

Normalerweise erwartet man am Ende jedes Levels einen Endgegner, aber Batman muß sich in sieben Levels mit nur fünf Obermotzen herumschlagen. Die sind leider nicht besonders originell geraten, erweisen sich aber als harte Brocken. Bis Ihr erstmal herausbekommen habt, wie die Kerle zu erledigen sind, haben sie Euch schon dreimal plattgemacht.

Die Musik paßt toll zur Atmosphäre und wird nur von den ärmlichen Soundeffekten des Armprojektors leicht verdorben. Die würden besser zu Rainbow Islands

Huuah! Die NAcht ist kalt und ein eisiger Wind bläst durch das Kostüm, aber irgendjemand muß ja Gothams Dächer vom Gesocks befreien.

Warum passiert mir immer sowas? Gerade wollte ich es mir für die Nacht bequem machen... An solchen Abenden wünsche ich mir Helfer Robin sehnsüchtig herbei!

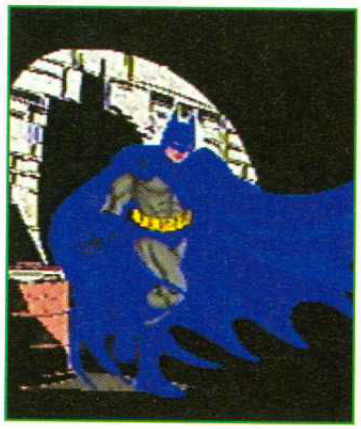
Eine fiese Falle nach der anderen. Es scheint, als erwarte der Joker heute Abend Besuch!

passen als in dieses düstere Abenteuer. Allerdings gilt das nicht für die Geräusche der Gegner, wenn sie getroffen werden.

Batman kann zahlreiche Trittarten austeilen, hat aber auch eine Waffe am Handgelenk. Vier verschiedene Power-Ups sind einzusammeln, von deneneinige hilfreich, andere nur lästig sind. um die Waffe zu wechseln, müßt Ihr auf Kisten schießen und das Extra aufsammeln. Feuert so lange, bis die gewünschte Waffe aktiviert ist.

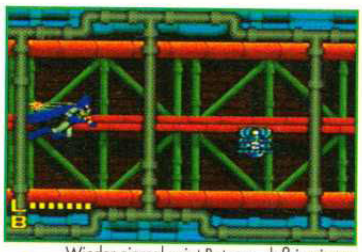
Jeder entsorgte Gegner hinterläßt eine Energiekapsel. Habt Ihr acht davon gesammelt, werdet Ihr für eine Weile unverletzbar. Leider gilt das nicht, wenn Ihr einem Endgegner gegenübersteht!

Revenge of the Joker kann schon ziemlich frustrierend werden. Habt Ihr es aber bis zum nächsten Level geschafft, läßt Euch die Sucht nicht mehr aus den Klauen. Obwohl ROTJ nichts völlig Umwerfendes an sich hat, besitzt es doch eine wochtige Zutat, die anderen Titeln abgeht – eine unglaublich hohe Spielbarkeit! Nie war er so wertvoll wie heute.



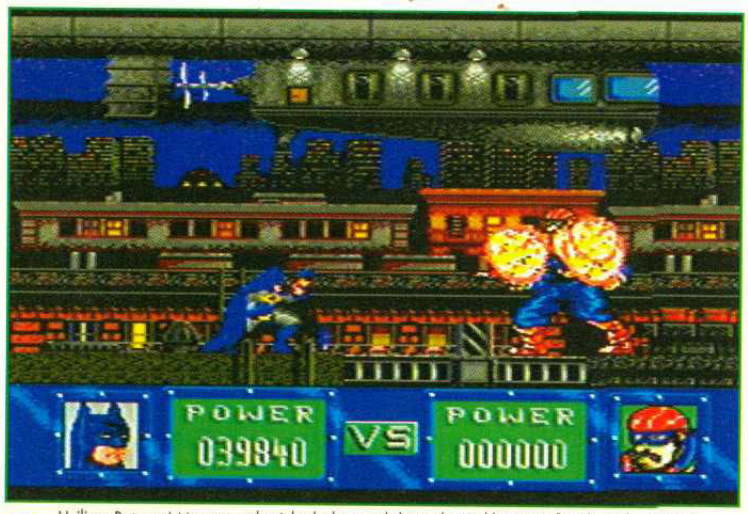
N REVENGE OF THE JOKER

Alles, was dem Helden lieb und teuer ist, schleppt Batman mit - Cape, Baterang und Kletterhaken. Nur Robin ist nicht mit von der Partie.



Wieder einmal zeigt Batman, daß in einem Superhelden oft mehr steckt, als man vermutet.

Also, wie war das nochmal? Hoch und gleichzeitig springen, glaube ich. Mammi, Hilfe!.

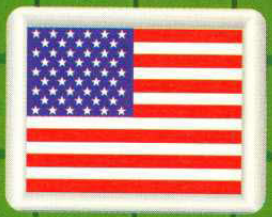


Heiliges Batzeug! Moment mal - sieht doch aus, als hätte der Kerl keine Kraft mehr. Oder warum würde er sich sonst vor meinen entzündeten Augen auflösen? Ha,ha! Ist das alles, was der Joker aufzubieten hat?

BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

SUNSOFT ● PREIS n/v ● IMPORT

FORMAT.....8Mbit
SPIELER 1
STUFEN 18
SCHWIERIGKEITSGRADE.....1
BESONDERHEITEN.....Paßwort
KONTAKT .....import



AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 86%
▲ Die Sprites sind beeindruckend, Hintergrundgrafiken schön abwechslungsreich.
▼ Gelegentlich ist die Kollisionsabfrage ziemlich willkürlich.

SOUND 88%
▲ Donnerndes Intro und stimmungsvolle Musik in jedem Level.
▼ Die meisten Soundeffekte, außer denen für Batmans Waffen, sind laut und gemein.

SPIELABLAUF 84%
▲ Es gibt viele verschiedene Waffen und Bewegungsmöglichkeiten
▼ Einige Power-Ups nerven mehr, als daß sie helfen, z.B. der Schildstern.

ANFORDERUNG 90%
▲ Perfekter Schwierigkeitsgrad und unendlich viele Continues machen das Spiel schon zum Hit.
▲ Unwahrscheinlich, daß Ihr das Spiel aus den Fingern gebt, bis es gelöst ist!

PROSCORE 84%

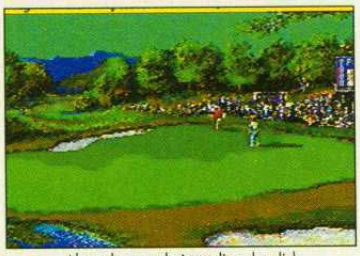
Unbedingt der bislang beste Batman, aber als Import zu teuer. Für das Geld gibt es besseres.

PGA Tour Golf wurde gleich bei seinem Erscheinen 1990 ein Erfolg und seither die Hitlisten kaum verlassen. Nie war Golf so spannend und ein Sportspiel im Wohnzimmer so realistisch.

Golf auf einer Konsole zu Spielen macht doch sowieso mehr Spaß, als durch die Landschaft zu hetzen, um die anderen Spieler nicht aufzuhalten oder die Büsche nach einem kleinen weißen Ball zu durchforsten. Modulgolf ist doch eindeutig fortgeschrittener!

Gerade wurde PGA Tour Golf II veröffentlicht und mit neuen Möglichkeiten versehen, die es noch abwechslungsreicher als den Vorgänger machen sollen. Laut EA wird PGA Tour Golf II einfacher zu spielen und noch realistischer sein. Unter anderem wurden Grafik und Steuerung überarbeitet, damit sich die 18 Löcher noch besser spielen lassen.

PROTIP Vergeßt nicht, vor Schlägen den Wind zu berücksichtigen, sonst könnte der Ball eine entschieden andere Bahn nehmen!

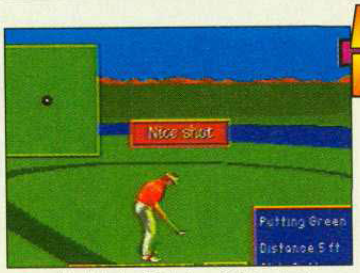


Ab und zu erscheinen diese herrlich detailierten Landschaften - eine Abwechslung zum ewigen Grün des Grases.

Eine der besten Sachen an Electronic Arts' Sportspielen ist wohl die Musik. Ich habe bislang noch keine einzige schlechte Melodie von dem Softwareriesen gehört. Zum Glück ist auch dies Spiel keine Ausnahme! Die Titelmusik versetzt Euch in Golferlaune und bereitet Euch auf den umfangreichen Optionsbildschirm vor, den Ihr als Nächstes seht. An ihm könnte man sich tagelang aufhalten, so viel gibt es einzustellen. Grundsätzlich sind aber zunächst die Wahl zwischen Übungsrunden und Turnier und Driving Ranges.

Driving Range und Putting Green sind zum Üben gezielter Schläger unentbehrlich. Ihr könnt nach Herzenslust üben und lernt, die Schlagweite, den Einfluß des Winkels und des Windes abzuschätzen.

Im Turnier dürft Ihr Euer Können dann beweisen. Neben den weltbesten Golfern können auch drei Eurer Freunde antreten!

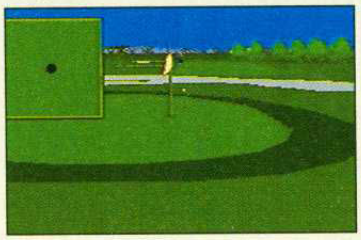


Nach jedem Einlochen wird Eure Leistung beurteilt. Kommentare wie "Nice shot!" bedeuten, daß Ihr nicht unter Par geblieben seid. Buh!

PGA Tour Golf ist herrlich unvorhersagbar. Wie im richtigen Leben kann Euch der Titel im letzten Moment noch durch die Lappen gehen, und der Ball landet im Bunker. Nichts ist genau planbar, und so kann gar keine Langeweile aufkommen. Nach 18 Löchern erscheinen Eure Punktzahl und das gewonnene Preisgeld, die in der Punktetabelle gespeichert werden. Bei jeder weiteren Runde und jedem Sieg wird die Tabelle aktualisiert. Es gibt sieben verschiedene Plätze, so daß selbst der abgebrühteste Profi seine Herausforderung findet!

Das Schlagen und Steuern des Balles ist viel einfacher als beim Vorgänger. Das liegt vor allem an der geglätteten Steuerung und ermöglicht einen viel angenehmeren Spielablauf.

PGA Tour Golf II ist besser als sein Vorgänger, wenn auch nicht um Längen, und macht genauso süchtig!



Obwohl das putten einfach aussieht, ist es unheimlich schwierig. Fast alle Grüns haben Hänge. Wenn Ihr nicht ganz dicht dran seid, wird das Einlochen knifflig.

PGA TOUR GOLF II

pro Yo!

PGA TOUR GOLF II

EA ● DM 120 ● MAI

FORMAT	8Mbit
SPIELER	4
STUFEN	7
SCHWIERGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	spielreqplan
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 90%

▲ Hervorragend animiete Sprites und tolle Spielerviefalt.
▲ Sehr viele verschiedene Grafiken in den Optionen, sehr abwechslungsreich.

MUSIK 86%

▲ Titelmusik stimmt auf das Golfspiel ein, ohne auf die Nerven zu gehen.
▲ Gut für die Konzentration, daß während des Spiels keine Musik zu hören ist.

SPIELABLAUF 88%

▲ Jede Partie verläuft anders – immer kann etwas schief-oder gutgehen. Hoher Suchtfaktor!
▼ Obwohl es besser als PGA Tour Golf ist, lohnt sich der Kauf nicht, wenn man das erste Spiel schon hat.

ANFORDERUNG 90%

▲ Vier Plätze und das Turnier bieten selbst Profis jede Menge Möglichkeiten.
▲ Man kann sogar mit bis zu 16 Freunden eine Liga bilden!

PROSCORE 90%

Ein Superspiel! Wenn Ihr PGA Tour Golf noch nicht habt, probiert den zweiten Teil aus. Habt Ihr es schon, spielt vor dem Kauf eine Proberunde.

FANDANGO FÜR EUCH MACHEN WIR UNS

NEUGABLONZERSTR.62 8950 KAUFBEUREN

VERSAND & LADEN

TURBO DUO
MEGA DRIVE
PC-ENGINE
GAMEBOY
NEO-GEO
LYNX
GAMEGEAR
SUPER NINTENDO

NEUE GAMES IMMER AUF LAGER

UMBAU MEGA CD JP/US UMSCHALTBAR

MARIO KART DEUTSCH 89.-

STREET FIGHTER II 24.-

VIDEO MAGAZIN
VHS VIDEO KASSETTE MIT DEN NEUESTEN GAMES
ERST ANSCHAUEN DANN KAUFEN ES WERDEN
ALLE NEUEN SPIELE VORGESTELLT VIDEOMAGAZIN
ERSCHEINT MONATLICH FUR NUR 15.- PRO AUSGABE.

T-SHIRTS VON EUREN STARS.
STREETFIGHTER 2, STAR WARS, SONIC, MARIO, U.S.W. AUCH AUF BASEBALLMÜTZEN AUFKLEBER, PUZZLES, U.S.W.

Tel. 08341/14053
Fax.08341/14127

WIR SIND VON 9-18 UHR TELEFONISCH ERREICHBAR

RTB COMPUTER

RUFEN SIE UNS AN ODER FAXEN SIE UNS
SUPERBILLIGPREISE DURCH DIREKTIMPORT AUS FERNOST

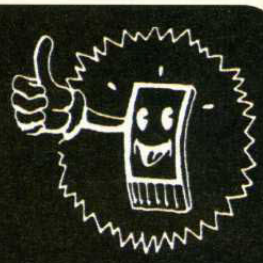
★ VIDEO SYSTEME & GAMES ★ IMMER SUPERAKTUELLE NEUHEITEN ★
★ JOYPADS, ADAPTER, KABEL UND WEITERES ZUBEHÖR ★
★ MD ★ CD-ROM, SFC, NEO GEO, PC ENGINE, GT, DUO, ETC. ★
★ 486'er PC's ★ REICHHALTIGES ANGEBOT AN HARD- UND SOFTWARE ★ DIVERSES COMPUTERZUBEHÖR

ALLE GENANNTEN LABEL, PRODUKTNAMEN, ETC. SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN DER ENTSPRECHENDEN EIGENTÜMER.

RM 802 HANG PONT COMM. BLDG., 31 TONKIN ST, KOWLOON, HONG KONG
TEL: 00-852-7284803 FAX: 00-852-3876066

Das Videospiel-fachgeschäft in Berlin:

The DOUBLE TROUBLE Video Game World!



Was bieten wir?:

- ✘ Eine große Auswahl an Mega-Drive, Super NES und Master-System-Spielen aus Amerika, Japan und Deutschland.
- ✘ Amerikanische Videospielzeitungen wie Gamepro, Electronic Gaming Monthly etc.
- ✘ Ständiges Eintreffen von Neuheiten und älteren Spieltiteln!
- ✘ Vorbestellungen von Neuheiten gg. 10 DM Anzahlung möglich!
- ✘ Auch Ankauf bestimmter Spieltitel (Nur Mega-Drive oder Super NES)
- ✘ Spiele erst TESTEN, dann KAUFEN!
- ✘ Hin und wieder auch Angebote ab 29 DM!
- ✘ Nutzen Sie unser Kundenregal, Wir verkaufen für Sie Ihre Spiele!

Regelmäßige Öffnungszeiten:
Mo., Di., Mi., u. Fr.: 14.00 - 18.30 Uhr,Do.: 12.00-19.30 Uhr,
Sa.: 10.00 - 13.00 Uhr. Lng. Sa.:10.00 - 15.00 Uhr.

Im übrigen: Wir verleihen auch Mega-Drive-und Super-NES-Spiele aus Amerika, Japan u. Deutschland.

Ladenadresse: Reichenbergerstr. 88, 1000 Berlin 36,
Tel.: 030/6188391, Fahrverbindung z.B. U-Bahnhof: Hermannplatz, dann in den 129er Bus Richtung Roseneck, Station:Glogauerstr.

Kein VERSAND!

DOUBLE TROUBLE...der Videospielclub (Mega-Drive, Super-NES, Master-System u. NES) für alle Wesen!

Fordern Sie noch heute Info-Material (bitte möglichst 1 DM Rückporto beilegen) vom Double Trouble Fan-Club an. Adresse: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 1000 Berlin 47. Natürlich muß man kein Mitglied sein, um im Laden einkaufen zu können!

Telefon: 030/6849816. **Clubleiter und Ladeninhaber: Matthias Herrendorf.**

Wir bieten nicht immer das BESTE...
aber immer ÖFTER!

Ihr wollt Spiele kaufen oder verkaufen?

TV GAMES ist Euer Partner!

030/7 81 15 36

Gleich anrufen und Gratisinfo anfordern

Schicht Eure durchgespielten Master, MEGA oder Super NES Module

an

Achtung Berliner!

TV GAMES
Grunewaldstr. 81
1000 BERLIN 62

Besucht unsere Läden – Hier könnt Ihr auch leihen!
1.Wedding, Brüsseler Str. 19 . 4 53 22 73 * Mo-Sa 12-20 Uhr*
2.Prenzlauer Berg, Wichertstr. 66 . 4 49 51 63 * Mo-Sa 14-22 Uhr*

Hook

MEGA-CD

Egal, was Eure Eltern erzählen – Jeder muß irgendwann einmal erwachsen werden! Die schwierige Zeit der Veränderungen ist uns allen beschieden – falls nicht irgendeiner unter uns Peter Pan heißt. Der Junge war nämlich vom Schicksal bestimmt, ewig ein Kind zu bleiben, zu spielen und allerlei Unfug anzurichten Er lebte glücklich mit ein paar auserwählten Freunden im Nimmerland.

Doch das Glück hatte ein Ende, als Kapitän Hook eines Tages auftauchte. Der Widerling sperrte die Jungen ein und machte sie zu Sklaven auf seinem Piratenschiff.

Doch ist nicht alles verloren – Peter Pan hat einen Plan, wie er Hook besiegen kann. Er muß seinen Weg durchs Nimmerland kämpfen und Hook auf seiner schwimmenden Festung stellen. Klingt wie ein typisches, anstrengendes Heldenleben...

Nach dem sher erfolgreichen Debüt auf dem Super NES wurde Hook für das Mega CD mit Spannung erwartet. Tatsächlich sind die Anfangsszenen umwerfend gelungen. Sehr anrührend wird zu Originalmusik die Filmgeschichte erzählt, während ein comicartiger Peter Pan über den Bildschirm tollt.

Ihr müßt die Verlorenen Jungen retten und den ekelhaften Hook loswerden. Euer Weg führt durch zehn Landschaften und viele Extraabschnitte des Nimmerlandes. Bis jetzt fällt nur das Fehlen eines Optionsscreens unangenehm auf - nicht einmal die Schwierigkeit kann eingestellt werden! Das ist unentschuldbar. Entweder die Programmierer haben geschludert und die Optionen schlicht vergessen, oder sie haben sich einfach keine Mühe gegeben!

Der erste Level beginnt in der tiefen Wildnis der Insel. Hook hat eine Menge Piraten hier postiert, aber sie sind keine echte Herausforderung für Peter. Mehr als zwei Schwerthiebe braucht er nicht, damit die Kerle sich ergeben. Gerät er alledings in Schwierigkeiten, kann der ewige Junge immer noch wegfliegen. Das tut er, wenn Ihr Knopf A gedrückt haltet. Allerdings verbraucht die Schwerelosigkeit eine ganze Menge Energie!

Obwohl Hook wunderschöne Grafiken und einen genialen Sound hat, dümpelt es spielerisch im Mittelmaß. Jeder Level ist vom Ablauf her ähnlich gestaltet, und kein rettender Einfall versüßt das hüpfende, fliegende Spielerdasein.

Zudem braucht das Spiel ewig, um von der CD nachzuladen. Manchmal wartet man 20 Sekunden auf das nächste Bild - weit mehr, als man es vom Mega-CD erwarten kann. Trotz aller Mängel ist die Märchenstimmung ansteckend. Die Musik und Bilder sind einfach zu prächtig! Peter springt wie ein Kinoheld über den Bildschirm, wie es wohl nur auf CD möglich ist, und oft legt man aus Versehen das Joypad aus der Hand, um sich den "Film" anzusehen!

Hooks größter Fehler ist der besonders niedrige Schwierigkeitsgrad. Ohne Einstllmöglichkeiten und bei den simplen Leveln fühlt man sich leicht veräppelt. Wie auf dem Super NES, wird das Spiel vor allem Kindern gefallen, allen anderen aber überhaupt keinen Langzeitspaß bieten. Dazu ist es zu einfach gestrickt.

Obwohl es fantastisch klingt und aussieht, nutzt Hook die Möglichkeiten des Mega CD bei Weitem nicht aus. Nur die technische Staffage wurde gegenüber dem Mega-Drive-Modul verbessert. Ansonsten bleibt das Spiel oberflächlich. An einem "Daumen runter" schrammt es haarscharf vorbei.

PROTIP Bleibt unten, um den ersten Endgegner zu besiegen. So kann er Euch nicht erreichen aber Ihr könnt hochspringen und ihn erledigen!

Peter geht auf Unterwassertour und entdeckt prompt ein paar Stufen, die zu einem neuen Abschnitt des Levels führen.

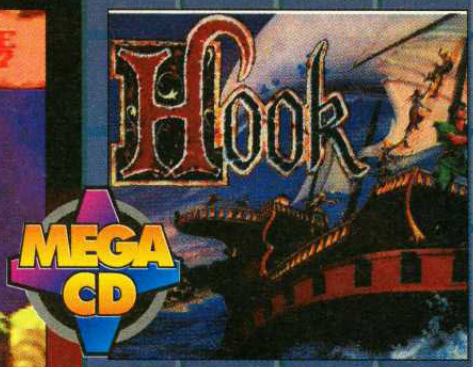
Ohne einen Wassertropfen an sich steigt er aus dem See empor. Muß wohl mit seiner elfenartigen Beschaffenheit zusammenhängen

Es gibt auf der Landkarte zehn Gebiete, die Ihr in bestimmter Reihenfolge erforschen müßt, um zu Hook zu gelangen.

Hooks Crew schreckt vor nichts zurück, um Peter Pan von der Rettung seiner Lost Boys abzuhalten. Aber seit wann läßt ein Held sich von ein paar lächerlichen Felsbröckchen beeindrucken?

Glöckchen führt Euch durch diesen Level, aber sehr hilfreich ist sie nicht. Eigentlich fliegt sie nur eine Weile umher und verschwindet dann - das war's!

Peter Pan zeigt seine Flugkünste, eine der Freuden an Hook ist die kinderleichte Steuerung. So wird das Fliegen viiiel einfacher.



HOOK

SONY ● DM 140 ● IMPORT

CD-ZUGRIFF	langsam
SPIELER	1
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	import

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 89%

▲ Helle, farbenfrohe und schön detaillierte Hintergrundgrafik schafft eine tolle Atmosphäre.
▲ Jeder Level ist erfreulich anders und die Sprites sind toll animiert.

MUSIK 90%

▲ Richtige Filmmusik mit hohem Schluchzfaktor.
▲ Realistische Soundeffekte, vor allem, wenn Peter Pan Treffer einsteckt.

SPIELABLAUF 65%

▲ Minimale Eingewöhnungszeit – tatsächlich ist es so leicht, daß es schnell langweilt.
▼ Endlos lange Ladezeiten und überhaupt keine Spieltief.

ANFORDERUNG 60%

▲ Könnte jüngere oder sehr unerfahrene Spieler eine Zeitlang begeistern.
▲ Alle anderen haben es im Nu durchgespielt und legen es danach zur Seite.

PROSCORE

69%

Fantastisch anzusehen, aber nur für absolute Anfänger interessant. Ein bescheidenes Spiel.

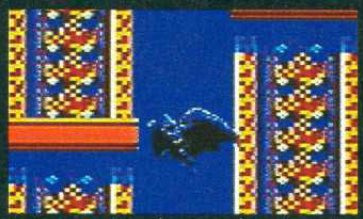
BATMAN RETURNS

MASTER SYSTEM

Batman flattert zwar schon eine ganze Weile in der Heldengalerie herum, aber das tut seiner Beliebtheit keinen Abbruch – im Gegenteil. Ängstlich verfolgen wird das Wohl von Gotham City, und nun wird es wieder Zeit, den geheimnisvollen, dunklen Mann zu rufen.

Der ist zur Zeit deprimiert. Seit man ihn für den Tod eines jungen Mädchens verantwortlich macht, hat er keine gute Presse. Dabei ist er unschuldig und vermutet, wer dahintersteckt: Der Pinguin! Es wird nicht leicht, seine Unschuld zu beweisen, also schwingt Batman sich in die kalte Nachtluft, um die wahren Schurken zu finden! Alleine gegen eine Armee von Pinguins Schergen – ob das gutgehen kann?

Diesem Riesentruck begegnet Ihr am Ende des ersten Levels. Trefft ihn ein paarmal mit dem Batarang, und er geht in Flammen auf.



Ist es ein Vogel, ist es ein Flugzeug - nein es ist, äh, Batman! Hier zeigt er seine Flugkünste in Gothams Vorstadt.

Batman Returns hat auf den anderen Sega-Konsolen eher mittelmäßig abgeschnitten. Da aber das Master System bekannt für seine abweichenden Versionen ist, hoffen wir auf eine angenehme Überraschung!

hr habt vor Spielbeginn keinerlei Optionen, außer der Wahl Eurer Route in jedem Level. Die sorgt zumindest für Abwechslung, da die Wege sehr verschieden voneinander sind und den Spielumfang glatt verdoppeln. Route A ist enthält mehr Feinde, Route B verlangt taktisch feineres Vorgehen.

Leider ist das schon alles, was das Spiel an Originalität zu bieten hat. Abgesehen von der Streckenplanung ist Batman Returns ein typisches Hüpfspiel ohne jegliche Neuerung.

Der Spielablauf ist ähnlich dem von ESWAT – Ihr müßt nur laufen, springen, Euch ducken und immer wieder auf Feinde schießen, bevor es an den Endgegner geht.

Wäre das Ganze nur etwas spannender gestaltet, ließe man sich das ausgetretene Spielkonzept ja noch gefallen. So ist Batmans Rückkehr schlicht und einfach langweilig.

Ein paar Punkte zur Ehrenrettung seien noch erwähnt: Die Grafiken sind angenehm gestaltet und nicht zu grell. Trotz der trägen Steuerung sind die Animaitonen flüssig. Zum Glück ließ man Batman seinen Kletterhaken, mit dem er sich elegant durch die Lüfte schwingen kann.

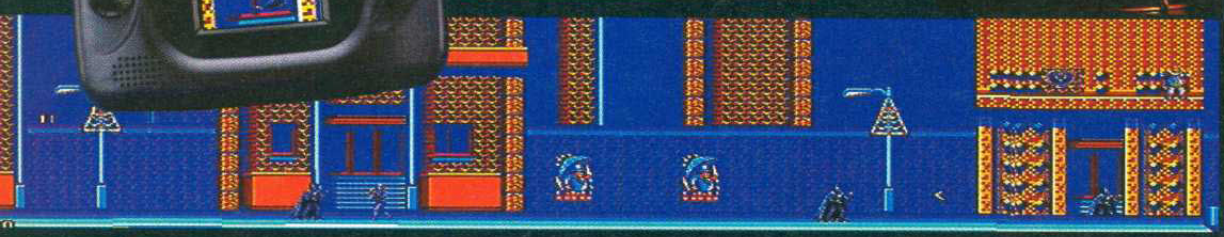
Insgesamt ist das Spiel aber eine herbe Enttäuschung. Selbst Hüpffans wenden sich nach einiger Zeit mit Grausen ab. Batman Returns sieht zwar nett aus, aber das war's auch schon. Schade drum! Filmlizenz!

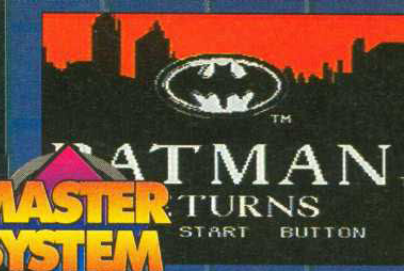
HEILIGES BATGEAR

Vergeßt es ganz schnell! Die richtige Game-Gear-Version ist zehnmal besser und ganz anders. Das Master-System-Modul macht auf dem Game Gear nicht den geringsten Spaß.

PROTIP

Lauft nicht zu nahe an die Feinde heran. Wegen der kritischen Kollisionsabfrage könntet Ihr schnell ein Leben verlieren, noch bevor der Gegner Euch getroffen hat!





MASTER SYSTEM

BATMAN RETURNS

SEGA ● DM110 ● MAI

FORMAT	2Mbit
SPIELER	1
STUFEN	10
SCHWIERIGKEITSGRADE	1
BESONDERHEITEN	n/v
KONTAKT	Sega
	✆ 040/2270961

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 87%
▲ Bunte und recht detaillierte Hintergrundgrafik mit ordentlich Abwechslung.
▲ Saubere Animationen und eine tolle Vielfalt an Feinden und Endgegnern.

MUSIK 58%
▲ Anfangstöne kommen gut 'rüber und gehen überhaupt nicht auf die Nerven.
▼ Effekte lassen leider zu wünschen übrig - nerivge, eintönige Biepser.

SPIELABLAUF 55%
▲ Reichlich Action und die Wahlmöglichkeit zwischen mehreren Routen machen es interessanter
▼ Die träge Steuerung und kleinliche Kollisionsabfrage töten den Spielspaß bald.

ANFORDERUNG 58%
▲ Eine echte Herausforderung, weil man so leicht Leben verliert.
▼ Das bedeutet aber noch lange nicht, daß man Lust hat, es immer wieder zu probieren!

PROSCORE 53 %

Eine Weile ist das Modul ganz unterhaltsam, aber bald überwiegt die Enttäuschung über eine verschenkte Filmlizenz.

Chuck Rock, einst ein Computerspiel, wurde für jedes des Sega-Systeme umgesetzt und hat sich mittlerweile mehr als nur ein paarmal verkauft. Nur das Mega CD wurde bislang nicht bedacht - eine Lücke, die Sega jetzt schloß. Mit rund 550 MByte steckt die CD voller Spiel – hoffen wir, daß der Spaß ebenso groß ist!

Neuerdings werden viele Videospiele gleich noch auf CD umgesetzt. Verkaufsargument: wer ein Mega-CD hat, braucht kein Modul zu kaufen, wenn er für das gleiche Geld die hochwertigere CD-Fassung bekommt. Leider wird damit oft das schnelle Geld gemacht, und statt einer Verbesserung erhält man eine fast identische Konvertierung. Wie sieht es bei Chuck Rock aus?

Der Neandertaler erfreut uns mit einem ausführlichen, filmartigen Intro, in dem die Entführung von Chucks Frau, Ophelia, und Chucks Aufbruch dem Kidnapper hinterher gezeigt werden. Der Comicstil ist umwerfend komisch, nur hätte man sich die grauenhaften Kommentare dazu sparen sollen!

Chuck, der fette, kahle Höhlenmensch zieht also los, um seine geliebte Ophelia zu finden und aus den Klauen des Entführers zu befreien. Dazu muß er durch eine üppige Urzeitwelt laufen und springen und sich allerlei Gegner erwehren.

Bis auf den geringen Umfang war die Mega-Drive-Fassung sehr gut. Dafür hat man der CD-Version gleich 15 neue Unter-Level spendiert, die das Spiel deutlich verlängern.

Chuck wird genauso gesteuert und führt dieselben Bewegungen aus wie auf dem Mega Drive. Er kann mit seiner feisten Wampe Schläge versetzen, Steine aufheben und die diversen Monster mit einem herzhaften Tritt beseitigen. Der Spielablauf gleicht dem der anderen Fassungen aufs Haar und dürfte allen Fans von Hüpfspielen eine Menge Spaß machen.

Die Grafiken wurden leicht aufpoliert, und das Scrolling bekam einige hübsche Parallax-Effekte dazu. Die Musik wurde neu geschrieben und kommt jetzt direkt von der CD. Einige Soundeffekte wurden mit Hilfe der Soundfähigkeiten des Mega CDs aufgepeppt, aber leider nicht genug.

Die größte Verbesserung stellt das neue Passwortsystem dar. Nach jedem gelösten Level bekommt Ihr ein Passwort, damit Ihr bei der nächsten Sitzung gleich dort anfangen könnt.

Insgesamt ist CD-Chuck eine gelungene Neufassung der Wonderdog-Klasse. Mit anderen Worten: Es ist hübsch, hat eineen tollen Klang, aber man fragt sich, warum diese schon so breitgetretene Spielart auch noch auf CD umgesetzt werden mußte.

PROTIP Haltet einen Felsbrocken hoch, um vor fliegenden Reptilien und einstürzenden Geröllhalden geschützt zu sein.

Laßt Ihr Chuck zu lange in der Landschaft herumstehen, fängt er an, sich geistesabwesend zu flöhen.

Ab und zu nimmt ein netter Flugsaurier Chuck mit. Dabei überspringt er Teile der Levels.

Hier ist ein Teil des ersten Levels, komplett mit allen Monstern. Das Schwein oben beschert Chuck Bonuspunkte, während das Herz ihm frische Energie schenkt.

MEGA CD

CHUCK ROCK

SEGA ● PREIS n/v ● IMPORT

CD-ZUGRIFF.....sehr schnell
SPIELER 1
STUFEN 22
SCHWIERIGKEITSGRADE.....1
BESONDERHEITEN...Paßwörter
KONTAKT .....import

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 82%
▲ Hintergrundgrafik und weicheres Scrolling heben den CD-Chuck von seinen Modulkollegen ab.
▲ Feines animierte Intro, das aber länger sein dürfte.

MUSIK 90%
▲ Soundtrack hat CD-Qualität, die zur Atmosphäre beiträgt. Reichlich rockige Melodien.
▼ Selbst die aufgepeppten Soundeffekte sind kaum zu hören und dünn gesät.

SPIELABLAUF 85%
▲ Wieder ein Jump-'n'-Run mit ein paar Rätseln - aber es funktioniert.
▼ Die Unter-Level erhöhen die Lebensdauer, sind aber nicht umwerfend.

ANFORDERUNG 81%
▲ Paßwörter verringern den Frustfaktor und erleichtern das Spielerdasein etwas.
▼ Die Extralevel ähneln einander zu stark, um für Abwechslung zu sorgen.

PROSCORE
82%

Die verbesserte Musik und Extralevel sind eine feine Sache, aber erwartet nicht zuviel Neues.

Out Run nimmt bei Sega kein Ende! Die neueste Variante entführt waghalsige Fahrer in das Jahr 2019. Statt eines Ferraris oder eines Porsches steckt Ihr hinter dem Cockpit eines Gefährts, das dem Batmobil verdächtig ähnelt. Der Turbo wurde durch einen riesigen Jetlader ersetzt, der hinten an das Geschoß montiert ist. Die Kurse sind abwechslungsreicher gestaltet und die Endgeschwindigkeit Eures Tieffliegers beträgt stolze 750 km/h!

Tröstlich ist aber, daß die Straßen im nächsten Jahrtausend immer noch aussehen wie unsere heutigen. Auch im Jahr 2019 sind Tunnel, Bäume und Peitschenmasten eine Gefahr für Leichtsinnige.

Schnallt Euch fest, setzt Euren stärksten Helm auf und macht Euch auf die Fahrt Eures Lebens gefaßt!

Eine Kurve mit 295 km/h zu nehmen ist nichts für zarte Gemüter, glaubt's mir!

Wenn Ihr einen Buckel zu schnell überfahrt, landet Ihr leicht auf dem Kopf!

Zum Glück ertragen Eure Reifen den harten Turbokick mit Fassung.

Kurs beendet! Gerade noch geschafft - es blieben nur noch 16 Sekunden.

In manchen späteren Runden gibt es Rampen, die Euch in die Luft schleudern.

Im Gegensatz zu den vorherigen Ausgaben von Outrun, bei denen es immer um ein- und denselben Kurs mit ein paar Dutzend verschiedenen Routen ging, hat das Zukunftsrennen vier Strecken mit jeweils etlichen Routen. Dank der Pufferbatterie könnt Ihr nach jedem erfolgreichen Lauf Euren Spielstand speichern. Auch die besten Rundenzeiten bleiben erhalten.

Die Steuerung ist angenehm einfach: Bremsen, Beschleunigen und - je nach Schaltmethode – Schalten. Da kann man wenig verkehrt machen.

Während Ihr über die Straße fetzt, zeigt eine Reihe von Leuchtpunkten Eure Geschwindiglkeit an. Wem das zu abstrakt ist, der kann auch die Digitalanezige ablesen. Erreicht die Leuchtreihe das Ende, beschleunigt der Wagen mit spürbarem Kick. Man fühlt beinahe, wie man in den Sitz gedrückt wird!

Dieser Batteriepuffer hat noch einen weiteren Vorteil: Ihr könnt den letzten gefahrenen Kurs noch einmal abspielen und aus Euren Fehlern lernen – oder Eure unnachahmliche Geschicklichkeit bewundern! Eine schöne Option, dank der man die Kurse gut kennenlernt.

PROTIP **Wollt Ihr eine enge Kurve sehr flott durchfahren, drückt ganz kurz auf den Beschleunigungsknopf statt auf die Bremse. Das hält Euch auf Eurem Kurs und Ihr verliert nicht an Geschwindigleit.**

Die Grafik ist durchweg klar, bunt und recht schnell. Flüssig schnurrt der Asphalt unter Euch weg, und die Objekte am Straßenrand sorgen für gehobenes Geschwindigkeitsgefühl, daß einem fast schwindlig wird. Die Soundeffekte sind gut – bis auf das Reifenquietschen in schnell genommenen Kurven. Da stand wohl ein jaulender Kater Pate!

Das Zukunfts-Outrun kann überzeugen. Es ist hübsch, schnell und spielt sich prima.

outrun 2019

MEGA DRIVE

OUTRUN 2019

SEGA ● DM 100 ● MAI

FORMAT	4Mbit
SPIELER	1
STUFEN	26
SCHWIRIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Continue Speichern, Replay
KONTAKT	Sega ✆ 040/2270961

AKTION

STRATEGIE

GRAFIK 84%

▲ Schnelle, flüssige Grafik erzeugen ein irres Geschwindigkeitsgefühl.
▲ Schöne Zwischenbilder auf Titel und Optionsbildschirm.

MUSIK 78%

▲ Donnernde Geräusche zeigen, daß Euer Auto lebt!
▼ Das Reifenquietschen ist nach jedem Maßstab erbärmlich.

SPIELABLAUF 80%

▲ Mehr Kurse und die Replay-Option sorgen für das gewisse Extra gegenüber älteren Versionen.
▼ Ansonsten bleibt es ein typische Outrun: Fahrt gegen die Uhr und nicht gegen Hindernisse!

ANFORDERUNG 85%

▲ Reichlich Kurse und neue Hindernisse halten Euch lange auf Trab.
▲ Speichermöglichkeit sorgt für zusätzliche Motivation.

PROSCORE

84 %

Ein klasse Rennspiel, wenn auch etwas utopisch.. oder sollte man sagen: abgefahren?

GAME GEAR

STREETS OF RAGE

SEGA ● DM 70 ● MAI

FORMAT 2Mbit
SPIELER 2
STUFEN 5
SCHWIERIGKEITSGRADE 1
BESONDERHEITEN ..... n/v
KONTAKT ..... Sega
✆ 040/2270961

AKTION
STRATEGIE

GRAFIK 77%
▲ Bunte Hintergrundgrafik weckt Neugier auf weitere Szenen.
▼ Die Sprites sind zu klein und oft kaum sichtbarbar.

MUSIK 72%
▲ Die Atmosphäre wird durch eine orientalische Eingangsmelodie bestimmt.
▼ Soundeffekte bei Treffern könnten.

SPIELABLAUF 90%
▲ Mehrere Bewegungsfolgen möglich.
▲ Viele Extra-Gegenstände über die Level verstreut.

ANFORDERUNG 84%
▲ Dank weniger Continues ist dem Modul Langlebigkeit garantiert.
▲ Der Schwierigkeitsgrad sorgt für Langzeitbeschäftigung.

PROSCORE
86%

Ein anständiges Spiel, das Fans allemal zusagt. Streets of Rage wird wohl auch auf dem Game Gear zum Erfolg.

Verprügelt zur Abwechslung alles, was in Eure Nähe kommt. Wer ist als nächster dran?

Der erste Eindruck ist nicht überwältigend: Statt drei Helden, wie auf dem Mega Drive, stehen nur zwei zur Auswahl. Zum Glück könnt Ihr zu zweit als Axel und Blaze losziehen.

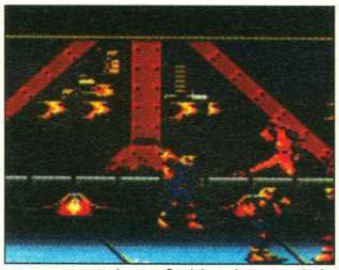
Nach dem Intro wählt Ihr Euren Charakter und gelangt gleich in die erste Spielrunde. Die Sprites erscheinen zuerst viel zu klein, als daß die Klopperei Spaß machen könnte, aber nach erstem Warmspielen verflüchtigten sich die Sorgen. Die erste Runde ist lang und nicht zu einfach. Von den Spielmöglichkeiten ist kaum etwas abhanden gekommen, und die Gegner sind genauso fies wie auf der 16-Bit-Konsole.

Die recht langen fünf Runden warteten mit allerlei Extra-Gegenständen auf, die man besser einsammeln sollte. Vom kleine, aber tödlichen Messer bis hin zum Pfefferstreuer sind alle möglichen Hilfsgeräte vertreten. Leider gibt es ziemlich wenig Extraleben und Continues.

Wie bei anderen Prügelspielen wird man immer neugieriger, was sich hinter der nächsten Ecke verbirgt. Natürlich ist es auch eine Herausforderung, so viele Gangster wie möglich zu vermöbeln, ohne selbst ein Leben zu verlieren. Die Versuchsreihe kann andauern, werden die Bandenmitglieder doch nicht weniger!

Am Ende Eures strapaziösen Weges befindet Ihr Euch im Syndikats-Hauptquartier. Dort kämpft Ihr in erfrischend anderer Umgebung gegen den Obermotz.

Am enttäuschendsten an Streets of Rage ist, daß man vegeblich auf Neues hofft. Das aber kommt und kommt nicht. Dennoch ist SOR das beste Prügelspiel auf dem Markt.



Hart ist das Straßenleben, härter noch die Fäuster der Terrorbande! Jetzt trennen sich die echten Kerle von den Schlaffis.

PROTIP Greift den zweiten Endgegener immer wieder mit gesprungenen Tritten an. So weicht Ihr seinen Flammen aus. Geht er zu Boden, wiederholt die Angriffe so schnell wie möglich, um ihm ein Ende zu bereiten.

GAME GEAR

Endlich hat die hochgelobte Super-Prügelei den Weg ins Game Gear geschafft. Streets of Rage, ein ganz großer Mega-Drive-Erfolg, weckt hohe Erwartungen für den kleinen Cousin. Das SOR-Fieber hatte auch mich gepackt, also wartete ich ungeduldig auf das Erscheinen.

Wie bei jeder anständigen (?) Prügelei, besteht Eure Aufgabe im Durchlaufen verschiedener Abschnitte unter Zuhilfenahme Eurer Füße und Fäuste. Deutlicher: Alles, was zwei Beine hat und im Entferntesten feindlich aussieht, wird vertrimmt. Kann SOR diesem einfachen Prinzip auch etwas Originelles hinzufügen? Falls Ihr die Geschichte noch nicht kennt (soll ja vorkommen): Ihr übernehmt einen oder zwei jugendliche Ex-Polizisten, die ausziehen, um der von Straßenbanden terrorisierten Bevölkerung einer Großsatdt zu helfen.

Der Weg, bzw. die Straßen, sind lang und dornenreich. Ob es Euch gelingt, die auf Schritt und Tritt erscheinenden Übeltäter zu überwältigen?

STREETS OF RAGE

MEGA DRIVE

Egal, wie sehr wir unsere Digitaluhren und Cheeseburger lieben, es gab einst eine Zeit, in der wir nichts als einen Lendenschurz und vielleicht noch eine Keule besaßen. Damals war die Welt voller Gefahren, und nur wer gewieft war und immer neue Wege und Werkzeuge (er)fand, konnte überleben.

So weit entfernt die Frühzeit uns heute erscheint, so dankbar müssen wir unseren Vorfahren für ihre Erfindungen und Entdeckungen sein. Sonst liefen wir womöglich immer noch im Lendenschurz herum! Wie würdet Ihr Euch anstelle der ersten Menschen halten? Habt Ihr das Zeug zum Überleben?

Die Humans, Imagitecs jüngstes Spiel, gibt Euch die Gelegenheit, es zu probieren. Führt den Neandertaler auf den Weg zum denkenden Menschen. So schwierig kann das nicht sein? Von wegen! Ihr könnt Euch nicht vorstellen, in welche Schlamassel die ersten Humans immer wieder geraten!

Gibt es genug? Gibt es das jemals? Fähigkeiten unter den Humans aufzuteilen ist eine knifflige Angelegenheit.

Die ersten Landschaften sind recht einfach. Doch unmerklich werden die leichten Aufgaben bald zu schwierigeren.

Nachdem das Lemmingsfieber auf den Konsolen ausgebrochen und die Codes schießlich überall verbeitet waren, wartete alle Welt auf eine Flut von ähnlichen Spielen. Die Humans treten behutsam, wenn auch auf erfrischend andere Art, in die Fußstapfen der grünen Tierchen. Dabei hat Imagitec zum Glück viel Originelles hinzugefügt.

Ihr könnt aus drei Schwierigkeitsstufen und dem Passwort wählen. Musik und Soundeffekte lassen sich an- oder abstellen – wir fanden es schöner, alles zu hören.

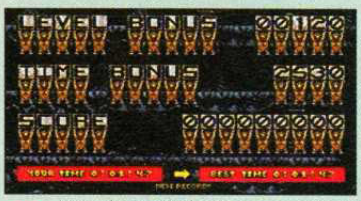
Gleich zu Levelanfang wird die Ähnlichkeit zu den Lemmings überdeutlich. Die Menschlein müssen durch das Bild bewegt werden und verschiedene Aufgaben zugewiesen bekommen. Ohne Teamarbeit läuft gar nichts. Zahlreiche Hindernisse müssen überwunden werden, damit die Humans den Levelausgang erreichen, der meist ganz oben oder unten liegt.

Sind die ersten Landschaften noch recht einfach und dienen mehr der Gewöhnung an die Steuerung, müßt Ihr in späteren Levels viel Erfindungsgeist an den Tag legen, damit die Menschheit sich entwickeln kann. Nachdem der Speer gefunden wurde, müßt Ihr lernen, Rad und Feuer zu benutzen.

Wie bei den Lemmings werden die verschiedenen Fähigkeiten bzw. Aufgaben mit dem Cursor verteilt. Die hängen aber vom Werkzeug ab, das die Humans gerade bei sich führen. Dadurch bekommt das Spiel viel mehr Tiefe als z.B. Krusty's Super Fun House oder selbst Lemmings. Auch ist die Grafik schöner und detaillierter. Die Sprites sind nicht winzig, sondern gut zu erkennen, und das gesamte Spiel macht optisch viel her.

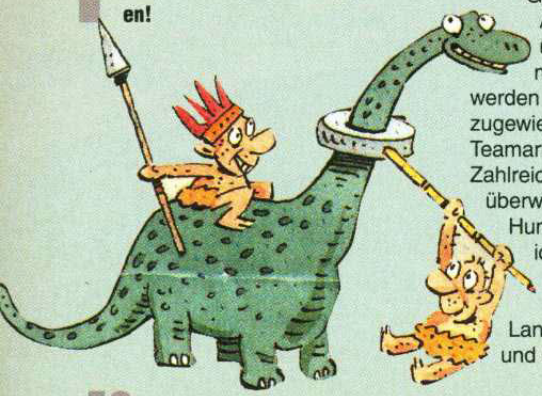
Die Humans müssen 80 Level lösen. Das klingt nicht nach viel, aber die späteren Landschaften haben es in sich! Ein Mammutspiel mit Witz, Spannung und hohem Suchtfaktor!

PROTIP Die Humans überleben Sprünge aus großer Höhe nicht, also versucht es gar nicht erst!



Wenn Ihr den Abschnitt in der vorgegebenen Zeit löst, erhaltet Ihr einen Bonus von diesen Verrückten!

Außer Speeren und dem Feuer können die Humans auch Steinzeit-Fahrräder benutzen!



THE HUMANS

GAMETEK ● DM 110 ● IMPORT

FORMAT	8Mbit
SPIELER	1
STUFEN	80
SCHWIERIGKEITSGRADE	3
BESONDERHEITEN	Paßwort
KONTAKT	import

AKTION — STRATEGIE

GRAFIK 88%
▲ Tolle Hintegrundgrafiken mit viel Abwechslung und guter Frabgebung.
▲ Sprites haben genau die richtige Größe und gehen lustig mit den Werkzeugen um.

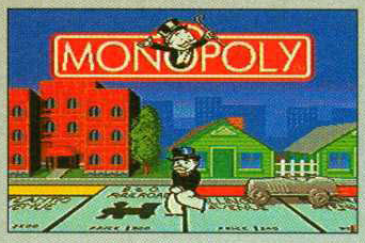
MUSIK 75%
▲ Eine hübsche Titelmelodie, die den Spielspaß einfängt.
▼ Die Soundeffekte sind realistisch, aber es hätten mehr sein können.

SPIELABLAUF 85%
▲ Du willst es immer wieder spielen, sehr süchtigmachend.
▼ Anfangs ist die Steuerung etwas kleinlich, man muß sich sher an sie gewöhnen.

ANFORDERUNG 85%
▲ Drei Schwierigkeitsstufen machen jeden Spieler glücklich.
▲ Die Schwierigkeit steigt wohldosiert, so daß man sich gut hineinfindet.

PROSCORE 86%

Eine tolle Neuerung mit fataler Wirkung auf die Arbeitsmoral! Ein Muß für alle Rätselfreunde!



Zum Glück gibt es nur wenige Änderungen gegenüber dem Brettspiel.

Oha, Schummeln ist hier unmöglich (wenn Ihr nicht den Rechner spielt...). Also heißt es, zahlen!

Monopoly muß eines der meistverlauften Spiele aller Zeiten sein. So stark ist der Reiz, Besitz zu sammeln und gegen andere zu verteidigen! 1935 vom Erfinder Charles Durrow an die Parker-Brüder verkauft, steht es jetzt in mehr als 30 Ländern und in 23 Sprachen im Händlerregal. jetzt gibt es eine Lizenz für eine der größten Konsolen aller Zeiten!

Bis zu acht Spieler können gegeneinander antreten, man kann aber auch alleine gegen den Rechner spielen. Falls Ihr die Vorbereitungen scheut, könnt Ihr Euch gleich in eines von zwölf vorgegebenen Spielen stürzen. Andernfalls wählt Ihr Eure Startbedingungen, die das Spiel entweder einfacher oder schwerer machen.

Das Modul unterscheidet sich in zwei Dingen vom Brettspiel. Zum einen spielt der Rechner die Bank, was den Spielablauf beschleunigt, und er schummelt nicht! Zum Anderen sind Geld und Straßennamen amerikanisch, da das Modul aus den USA kommt.

Eine der nützlichsten Optionen ist die Auktion. Wenn ein Spieler eine Straße, die er betritt, nicht kauft, wird sie zur Auktion freigegeben. Eine gute Möglichkeit, an begehrte Straßen zu kommen, wenn die Anderen wenig Geld in der Kasse haben. Sind aber Alle flüssig, werden die Preise oft über alles Maß hinaus hochgetrieben. Könnt Ihr tatenlos dabei zusehen?

MONOPOLY

MONOPOLY

PARKER BROS ● PREIS n/v ● IMPORT

GRAFIK 69%
MUSIK 45%
SPIELABLAUF 79%
ANFORDERUNG.....88%

PROSCORE
76%

Hübsche, bunte Grafik und ein flotter Spielablauf machen das Monopoly-Modul zum besseren Spiel als das Original. 120 DM ist es aber trotzdem nicht wert!

Mr Boddy ist in seiner Villa ermordet worden. Es gibt sechs Verdächtige, zu denen Ihr auch gehört. Um Eure Unschuld zu beweisen, müßt Ihr den Mörder anhand von Be- und Hinweisen überführen. Die erhaltet Ihr im Haus selbst. Wie schon Sherlock Holmes sagte: Das Spiel beginnt!

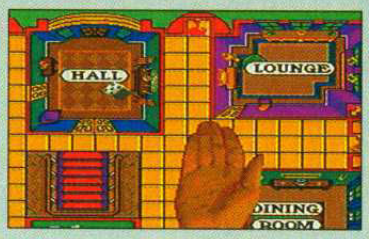
Die Spieler steuern je einen von sechs Charakteren. Die haben dieselben Eigenschaften, keiner hat den Vorteil.

Man muß, fast wie beim Brettspiel Cluedo, durch die Räume gehen, und sagen, wer vermutlich der Mörder ist, welche Waffe er benutzt hat und in welchem Raum er das Verbrechen begangen hat.

Die Musik ist zuweilen schön stimmungsvoll, aber es gibt ziemlich wenige Soundeffekte. DIe Grafiken sind zwar in Ordnung, aber keinesfalls üppig.

Wenn Ihr Eure Vermutungen äußert, reagiert der Rechner und unterbricht das Geschehen mit Informationen, die Eure Theorie entweder stützen oder widerlegen. Diese Bewertung durch den "Richter" steigert die Spannung.

Seid Ihr der Lösung sicher, könnt Ihr Eure Anschuldigung vorbringen. Ist sie falsch, habt Ihr das Spiel verloren. Liegt Ihr richtig, wird zur Belohnung der Mörder bei seiner Tat und bei der Festnahme gezeigt. Abschließend wird der clevere Hobbydetektiv gezeigt, der sich in seinem Ruhm sonnt – sehr ärgerlich, wenn man es nicht gerade selbst ist.



Was für ein Rätsel! Wählt den Tatraum aus und schleudert dem mutmaßlichen Mörder eure Anschuldigung ins Gesicht!

Erwischt! Diesmal gibt es kein Entrinnen - die Mörderin wird abgeführt.

CLUE

PARKER BROS ● PREIS n/v ● IMPORT

GRAFIK 83%
MUSIK 52%
SPIELABLAUF 83%
ANFORDERUNG.....87%

PROSCORE
84%

Hübsche, bunte Grafik und ein flotter Spielablauf machen das Monopoly-Modul zum besseren Spiel als das Original. 120 DM ist es aber trotzdem nicht wert!

pro Leserbriefe

Vielen Dank allen Leuten, die uns so eifrig geschrieben haben; weiter so Fans, alle Eure Einsendungen werden mit Interesse gelesen. Besonders freuen wir uns auch über Gemaltes, Gezeichnetes und wirklich verrückte Fotos (am besten mit Euren Sega Konsolen.)Diese gelungene kleine Zeichnung von Sonic hat sich seinen Platz auf unserer Leserbriefseite verdient; leider ist uns der Name des Einsenders verlorengegangen, bitte versehe die *Rückseite* Eurer Einsendungen mit Eurem Namen und Adresse! Veröffentlichung garantiert, soweit möglich. Das Recht, Briefe zu kürzen, behalten wir uns vor. Die beste Einsendung wird mit einem SegaPro T-Shirt ausgezeichnet!

Also greift zum Griffel, Bleistift, Pinsel oder was auch immer und legt los, wir warten sehnsüchtig auf Eure Post! Schreibt an:

Korrespondenz, SegaPro Leserservice, Postfach 101 905, W-4630 Bochum 1.

Sonic 2

Ich möchte ein paar Fragen zum Spiel Sonic 2 auf Master System 2 stellen:

1. Wie es mir scheint, muß der 5. Chaossmaragd in der Rühreizone sein. Aber wo?
2. Gibt es bei Sonic 2 auch die Möglichkeit, zu mogeln, um an die Chaossmaragde zu kommen?
Guido, Bugwitz

1. Wenn Du im 2. Abschnitt des 5. Levels ankommst, gehe nach rechts, bis Du zu einer Plattform mit zwei Federn gelangst. Springe von der Feder auf der rechten Seite und Du wirst auf einer anderen Plattform mit 2 Federn landen. Wiedehole die ganze Prozedur, wende Dich nach rechts und Du stößt auf den Chaossmaragd.
2. Die Master System-Version von Sonic 2 hat kein Mogelmodul, also wirst Du die Chaossmaragde wohl selber finden müssen...

Verwirrt!

1. Was nützt der Kauf eines PRO ACTION REPLAY MODULS?
2. Funktioniert das Mega-CD nur mit dem Mega Drive 2 oder auch mit dem Mega Drive?
3. Ich habe gehört, daß es einen Converter gibt mit dem man Game Gear Spiele auf Master System 2 spielen kann. Ist das wahr?
4. Wofür ist diese schmale Öffnung in der Nähe der Joypadanschlüsse beim Master System 1?
5. Gibt es einen Mogelmodus für ALIEN STORM?
Anonym

1. Das Pro Action Replay Modul kann an den Mega Drive angeschlossen und Du kannst dann ein Spiel Deiner Wahl ans Action Replay Modul anschließen. Das Modul erlaubt es Dir, Dich durch das Spiel zu mogeln und sogar Deine eigenen Mogelmodule zu finden. In der Anleitung wird erklärt, wie Du das schaffen kannst und Du findest dort auch eine Liste von Codes für die populäreren Spiele, so daß Du das Modul sofort benutzen kannst.
2. Der Mega Drive 2 ist genau dasselbe wie der originale Mega Drive außer einem winzig kleinen Unterschied: Das Gehäuse hat ein neues Design bekommen. Da die Mega-CD um den originalen Mega Drive herum gebaut worden ist hast Du mit Deinem MD 2 keine Probleme zu erwarten.
3.Nein. Es gibt einen Converter, der Dir erlaubt, Master System-Spiele auf dem Game Gear zu spielen, aber das ist nur von Nutzen,weil sehr gute Spiele fürs Master System entwickelt worden sind, die es fürs Game Gear nicht gibt, obwohl mehr oder weniger derselbe Computer gebraucht wird .
4. Diese Öffnung ist das Anschlußteil, das in Japan benutzt wird ,um alle möglichen und unmöglichen Geräte an den Mega Drive anzuschließen, die letzte ist natürlich die Mega-CD.
5. Jawohl! Spiel das Spiel mit Scooter und wenn Dein Lebensmeter (life meter) bis auf Null sinkt, benutze Scooters Selbstzerstörungsvorrichtung und Du kannst weiterspielen ohne ein Leben zu verlieren!

Kommt ein dritter Sonic?

1.Ich besitze ein Master System, auf das ich sehr stolz bin, trotzdem habe ich das Gefühl, daß in Eurer Zeitschrift mehr über den Mega Drive als übers Master System und Game Gear geschrieben wird. Warum?
2. Sonic 1 und Sonic 2 sind meine absoluten Lieblingsspiele. Gibt es schon Vorschläge, Zeichnungen oder Ideen für Sonic 3?
M. Burmeister, Rostock

1. Da mußt Du Dich schon bei Sega beschweren, die ganz einfach weniger Spiele fürs Master System und Game Gear herausbringen als fürs Mega Drive. Sega und einige andere Fimen unterstüzen die 8bit Systeme zwar, aber vielleichtnicht so gündlich,, wie sie es tun sollten...
2. Zu dieser Frage hüllen sich Sega noch in geheimnisvolles Schweigen, kein definitives Ja oder Nein ist ihnen abzuringen. Es bleibt Dir also nur, die Daumen zu drücken und abzuwarten!

und Game Gear ?

Gibt es fürs Game Gear eine zweite Version von Streets of Rage?
Gibt's Green Dog, USA Basketball und Trivial Pursuit auch fürs GG?
Christopher Weiß, Hamburg

Bis jetzt gibt's noch keines dieser Spiele auf Game Gear, aber laut Sega ist Green Dog für Juni und Streets of Rage II für Juli geplant.

pro TIPS

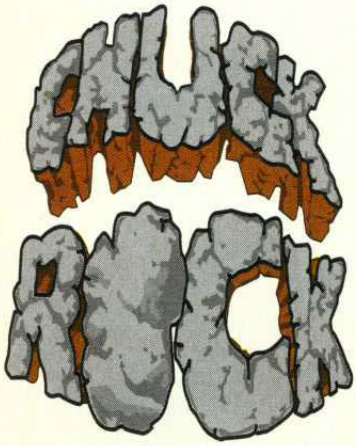
Bereite Dich auf eine Tips–Explosion vor! Diesen Monat bringen wir Euch 22 Seiten voller Super–Tips für Eure Sega – Konsole. Wir machen uns über Sonic 2 auf dem Mega Drive her; für Besitzer eines Master System haben wir die Gesamtlösung für Prince of Persia aufgezeichnet.

Außerdem in dieser Ausgabe: Tips und eine ausführliche Anleitung zum brillianten Midnight Resistance auf Mega Drive.

Nur SegaPro bringt Euch jeden Monat diese Art der "spielberichterstattung"! zu Beginn findet ihr auf den nächsten beiden seiten die Tips, die ihr eingesendet habt – und wenn ihr genau hinseht, werdet ihr entdecken, wie ihr software für Euer Sega- System gewinnen könnt. Genug geredet ... hier Kommt die Tips–Explosion!

Action Replay Code:
SPIDERMAN 63
STREETS OF RAGE 63
SUPER HANGON 63
JOHN MADDENS '92 63
LOTUS TURBO CHALLENGE 63
CAPTAIN AMERICA 63
Tips:
CHUCK ROCK (Map level 3) 62
QUACKSHOT 63
WONDER BOY III 63
INDIANA JONES 63
SONIC 1 63
KID CHAMELEON 63
TERMINATOR II 63
STREET OF RAGE .....64 - 6[illegible]
SONIC II .....71 - [illegible]

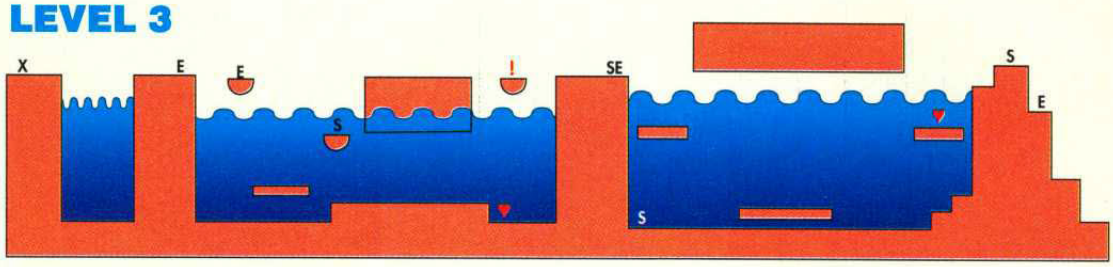
ALEX KIDD (MIRACLE WORLD) ..63



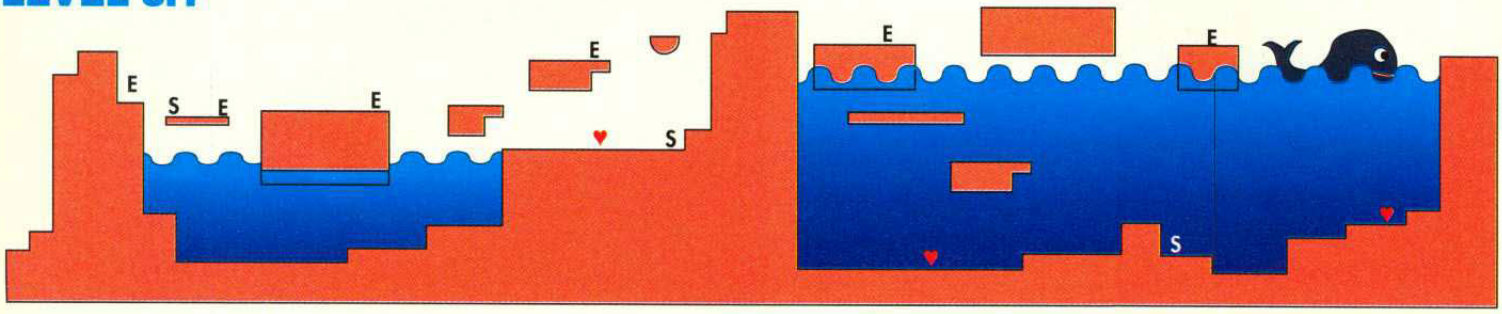
LEGENDE
E = Extra (Punkte)
♥ = Energie
! = 10,000 Punkte-Bonus
S = Stein
GS = Großer Stein
X = Sauvier, die Chuck helfen (wipp – kroko, Trampolin – sauvier)
D = Dovnen
X = Start
A = Aufzug
U = Unbesiegbarer Gegner

Diese eindrucksvolle Lösung für Chuck Rock kommt von Peer Schader aus Seeheim. Wir drucken hier die ersten beiden Level ab, die letzten drei könnt Ihr in unsrer Mai-Ausgabe finden. Na, ist das Hingabe oder was?

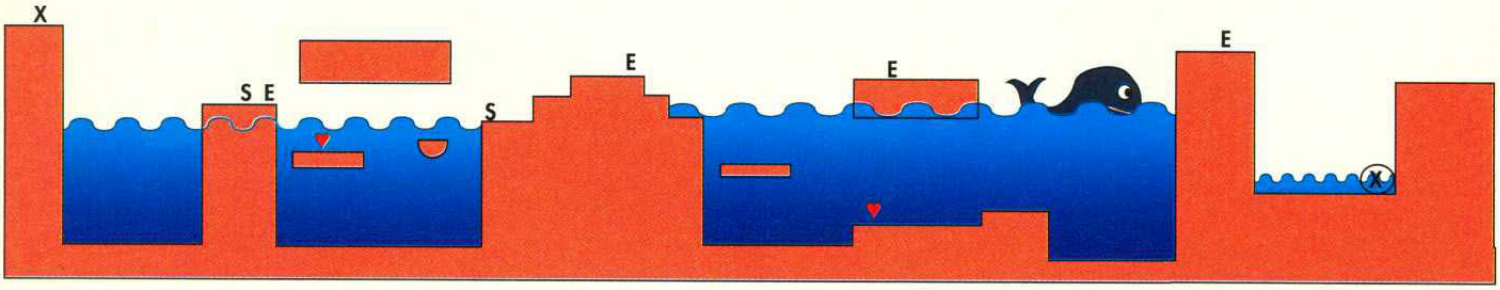
LEVEL 3

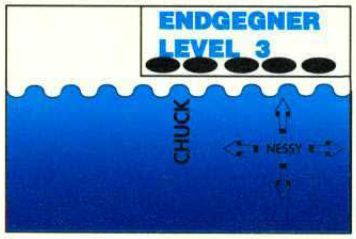


LEVEL 3.1



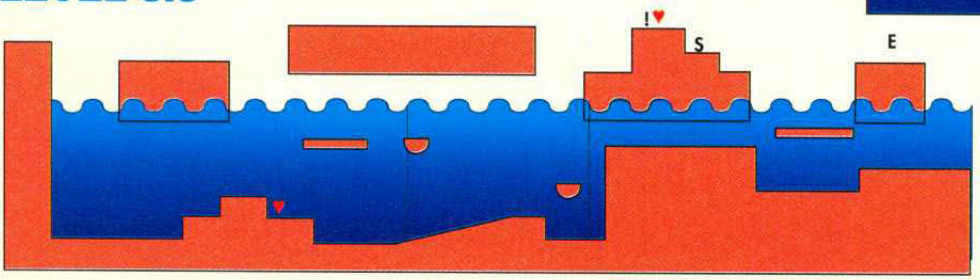
LEVEL 3.2





Nessy schießt nach euch, Weicht den Geschossen aus! Die insel (auf die ihr Jeider nicht sptingen Könnt) hat an der Unterseite 5 steine. ihr bewegt euch unler diese Insel – zwischen dem 2. und 3. stein, drückt das steuer Kreuz nach oben (um luft zu schnappen) und tretet drauf los. ihr wer det Nessy öfter an der Nase treffen und dabei auch etwas Energie Verlieren. Das macht nichts, so lange euet herz am unteten Bildschirm rand voll aufgefüllt ist (inden vorigen levels Energie sammeln). Nach einigen Tritten geht Nessy wortwörtlich unter.

LEVEL 3.3



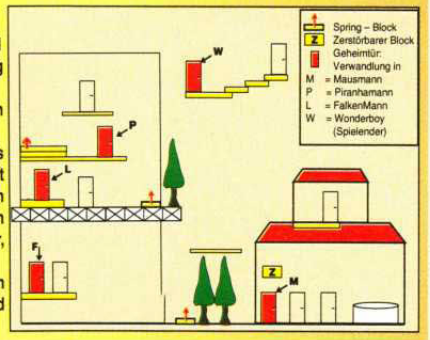
Mail Dost aus Stadtilm schickte uns folgende Tips zu Wonderboy III (Dragon's Trap) fürs Master System

Man gibt das Passwort "W E 5 T O N E 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0" ein. Daraufhin verwandelt man sich in Wonderboy.

Wenn man will, kann man zu den einzelnen Obergegnern gehen. Aber um das Spiel zu schaffen, sollte man zur Geheimtür mit dem "W" (für Wonderboy) gehen. Wenn man dann hineingegangen ist, verwandelt man sich mit folgender Tastenkombination in einen Löwenmann:

1. Tasmanian Sword anlegen
2. Im Sprung auf Taste 1 des Kontrollpads 1 und Taste 2 des Kontrollpads 2 gleichzeitig drücken.
3. Dieses solange wiederholen, bis man zum Löwenmann wird.

Wenn man das getan hat, legt man das Muramasa Blade & den Hades Armor an mit dieser Kombination ist man am stärksten und verliert kein Leben. (Die Herzen werden zwar weniger, aber sie füllen sich wieder, sobald man das letzte Herz verbraucht hat). Dann geht man durch die Tür (die zum Drachen führt). Man tötet den Drachen und schon hat man das Spiel geschafft.



QUACKSHOT

Mega Drive, Sabine Krebs, Kamp-Lintfort

1. Duckburg, den ersten Kontrollpunkt setzen.
2. Mexico, die süße Senorita, schickt Donald zurück zum ersten Kontrollpunkt, wo er den Herokey erhält. Damit öffnet Donald die Aztekenpyramide. Wenn er die Pyramide lebend durchschritten hat, erhält er am Ende von Goofy zur Belohnung die geheime Notitz und den roten Plunger.
3. Duckburg. Hier kann Donald jetzt die hohen Wände überwinden. Am Ende wartet Gyro mit den heißersehnten Bubblegums.
4. Transsylvania. Setzt Donald Bubblegums und den roten Plunger klug ein, gerät er an den bösen Grafen. Tötet er ihn, erweitert sich zur Belohnung die Weltkarte.
5. Maharaja Palast. Daisy belohnt Donald mit der Träne der Sphinx, wenn er bis zum Tiger vordringt und ihn vernichtet.
6. Ägypten. Die Träne öffnet Donald die Pyramide. Durchdringt Donald diese, wartet am Ende das Zepter des Ra.
7. Südpol. Das Zepter befreit am Ende den Wikingerkey aus dem Eis.
8. Wikingerschiff. Der Schlüssel öffnet Donald das Schiffsinnere. Am Ende muß Donald den Geisterwikinger vernichten, er erhält kurze Zeit später das Tagebuch. Jetzt hat er es fast geschafft!

ALEX KIDD/MIRACLE WORLD

Master System, M. Buschhaus, Schneeberg

Wenn Game Over erscheint, müßt Ihr das Steuerkreuz nachoben und achtmal den Feuerknopf 2 drücken, damit Ihr ein Continue erlangt. Dieser Trick funktioniert nur, wenn Ihr 400 Taler habt.

INDIANA JONES THE LAST CRUSADE

Tips von K. Henkefend, Büren

Level 1:

Wenn Ihr vom Berg herunterspringt und der Endgegner sichtbar wird, wartet am rechten Rand des Abgrundes, bis er zum ersten Mal mit seinem Holzbalken auf den Boden schlägt. Laßt dann zweimal das Geröll von der Decke fallen; nach dem zweiten Mal springt das Seil hoch. Klettert dieses bis fast ganz nach oben (ein kleines Stück muß freibleiben). Schlagt dann mit der Peitsche nach links und Ihr werdet den Endgegner ohne Kampf überwinden, gleichzeitig das Kreuz erreichen und sicher auf dem zweiten Seil landen, das Euch vor den nun heranrollenden Felsbrocken rettet und den Endgegner erledigt.

Level 2:

Wenn Ihr den Wagen des Zauberers erreicht, erledigt auf diesem erst die zwei Gegner, dann springt auf die Einstiegsstelle. Wenn Ihr jetzt auf dieses steht, springt dreimal hoch, aber so, daß Ihr wieder auf der Luke landet. Nach dem dritten Mal öffnet sich die Luke und Ihr fallt hinein. Dadurch werdet Ihr aber bis fast zum letzten Wagen "gezaubert", d. h. Ihr überspringt 6 - 7 Wagen.

TERMINATOR II

Level 3:

Ihr habt die Aufgabe, den Jeep sicher zu Skynet zu begleiten.

Wenn Ihr allein spielt, ist es fast unmöglich, den Jeep durchzubekommen. Im 2-Spieler-Modus ist es wesentlich einfacher:

Ein Spieler schießt unten auf die Terminators, der andere auf die Jäger oben. So kommt Ihr schneller und einfacher durch.

SONIC (MD)

Wenn Ihr ins Levelmenü gelangen wollt, müßt Ihr beim Titelbild Taste A gedrückt halten und mit dem R.-Pad links, rechts, oben, unten, links, rechts und dann Start drücken.

Wenn ein Klingelzeichen ertönt, habt Ihr es geschafft.

Um den Abspann sehen zu können, geht in die Final Zone und besiegt Robotnik, indem Ihr Euch etwas Zeit laßt und Euch zu den beiden Bildenden links oder rechts orientiert. Dort können Euch die Straheken nur sehr schwer erreichen und wenn Ihr ihn 7-8Mal angesprungen habt, gibt er auf und Ihr müßt ihn nur noch einmal in seinem "Raumschiff" anspringen, damit auch das zerstört wird und Ihr habt's geschafft.

KID CHAMELEON

Gehe im Level "Blue Lake Woods 2" bis ans Ende und berühre die Flagge nicht, sondern springe auf den Stein über der Endflagge. Jetzt drücke gleichzeitig rechts unten "Jump und Special" und Ihr "warpt" ins letzte Level "Plethora".

Dennis Richter, Glinde

Weitere Action Replay Codes:

SPIDERMAN (MD)

FFE71D0038	ewig Energie
FFE6E&0003	ewig Fotos
FFE691003B	ewig Zeit
FFE7O70096	ewig Netzflüssigkeit

STREETS OF RAGE II (MD)

FFEF830002	ewig LebenPlayer I
FFF0830002	ewig LebenPlayer II

Codes von Christian Prior, Mannheim

SUPER HANG ON (MD)

Um im Arcade Modus bestehen zu können, gib' folgendes Passwort ein:

6FF3F546F35564
FFOSLPIMFJEDGH

Ihr habt nun die beste Maschine und könnt schon nach kurzer Zeit Rennpraxis das Spiel durchfahren.

John Madden's '92 (MD)

Gebt folgende Passwörter ein, um schneller beim Playoff ins Finale zu kommen:

1/4	
SAN FRANCISCO: MINNESOTA	CO99HX1V
1/2	
NEW YORK: NEW YORK	C12F78XR
FINALE:	
CINCINNATI	C2TTVDM1

Tips von M. Küpper, Bochum

Lotus Turbo Challenge, (MD)

Passwörter:

Night:	SLEEPERS
Snow:	BUSINESS
Interstate:	STANDISH
Storm:	TEA CUP
Fog:	HERBERT
Desert:	APPLEPIE
Marsh:	MALLOW

Für den Fall, daß jemandem die Zeit ausgeht, hier noch ein ACTION REPLAY CODE für die Zeit:
FF41F1002A
FF7CB5002A

Tips von A. Siegert, Wien

CAPTAIN AMERICA (MD)

Starte 1 Player Spiel und versuche, so weit wie möglich zu kommen. Wenn Du keine Continues mehr zur Verfügung hast und Deine Lebensanzeige auf 10 ist, stecke das Joyboard in Buchse 2. Wenn Du nun Start drückst, kannst Du als Player 2 mit voller Energie und Continues weiterspielen.

Action Replay Code:

FF9E810003	ewig Leben Player 1
FF9F570003	ewig Leben Player 2

COMPUTER KUDAK

Holbeinstraße 2 - 4
2350 Neumünster
Telefon 04321 / 22737
Telefax 04321 / 23312

SEGA MEGA DRIVE

HARDWARE deutsch

Grundgerät MD (16 Bit) ohne Spiel inkl. 1 Control Pad	DM 199,00
Grundgerät MD (16 Bit) inkl. 2 Control Pad + Sonic the Hedgehog	DM 269,00
Magnum Set	DM 360,00

SOFTWARE deutsch

Atomic Runner	DM 91,00
Grand Slam Tennis	DM 112,00
Rolo to the Rescue	DM 112,00
Streets of Rage II	DM 91,00
Sunset Riders	DM 91,00

ZUBEHÖR deutsch

Extension Cord	DM 9,00
Mega Fire Control Pad	DM 46,00

SEGA MASTER SYSTEM II

HARDWARE deutsch

Grundgerät MS II (8Bit) inkl. Alex Kidd I + 1 Control Pad	DM 140,00
Grundgerät MS II Plus X inkl. Alex Kidd I + Sonic the Hedgehog + 1 Tennisspiel + 2 Control Pads	DM 190,00

SOFTWARE deutsch

Lemmings	DM 81,00
Mickey Mouse II - Land of Illusion	DM 81,00
Sonic II	DM 81,00
Speedball II	DM 91,00
Tazmania	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Control Pad	DM 19,00
Infrared Joypad	DM 73,00

SEGA GAME GEAR

HARDWARE deutsch

Grundgerät GG Plus inkl. Sonic the Hedgehog und Netzteil	DM 290,00
Grundgerät GG 4 Fun inkl. 4 Spiele	DM 240,00

SOFTWARE deutsch

Alien III	DM 81,00
Indianer Jones III	DM 81,00
Shinobi II	DM 81,00
Simpsons	DM 81,00
Sonic II	DM 81,00

ZUBEHÖR deutsch

Wide Gear	DM 36,00
Master-Gear-Converter	DM 44,00
TV-Tuner	DM 189,00

IHRE VORTEILE

- Top - Preise !!!
- Ausschließlich deutsche Versionen
- 1 Jahr Garantie auf Hard-+Software
- Lieferung auf Rechnung
- Keine Nachnahmegebühr
- Versandkosten pro Zusendung DM 5,95
- Vorbestellungen für Neuheiten werden bevorzugt ausgeliefert
- Weitere Spiele und Zubehör entnehmen Sie bitte unserer Gesamtpreisliste, die Sie kostenlos anfordern können

- **Sammelbesteller sparen Versandkostenanteile und helfen durch geringeren Anfall von Verpackungsmaterial, die Umwelt zu schonen.**
- Alle vorherigen Preise verlieren hiermit ihre Gültigkeit.
- Preisänderungen vorbehalten.
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten.

STREETS OF RAGE 2

Es ist genau ein Jahr her, daß Axel, Blaze und Adam den bösen und korrupten Mr. X aus ihrer Stadt vertrieben haben. Seitdem ist Adam wieder der Polizei beigetreten und seine beiden Freunde, Axel und Blaze, sind aus der Stadt gezogen, um ein ruhigeres Leben zu führen. Um den Sieg zu feiern, planen die drei, sich in einer Bar in der Stadt zu treffen. Adam hat etwas gegen die Vereinigung der Truppe und so gehen die anderen beiden zu seiner Wohnung, um ihn abzuholen. Als sie ankommen, steht Adams kleiner Bruder, Skate, vor den Resten des Hauses, das jetzt mehr einem Trümmerhaufen gleicht.

"Seht Euch das mal an ", rief er und präsentierte ein Polaroid-Foto. Es zeigt Adam an eine Wand gekettet und neben ihm ist ein alter Bekannter – Mr. X. Nun haben die vier die schwierige Aufgabe vor sich, die Stadt erneut von der Plage zu befreien. Muskelpaket Max gesellt sich zu ihnen und sie machen sich auf den (schweren) Weg...

MAX

HINTEN + B

VORNE + B

NUR B

260 Pfund Muskeln mit ein paar Gramm Gehirn machen dieses Kraftgebilde eines Mannes aus. Er liebt es, Menschen in den Boden zu rammen, bloß um ihre hübschen Gehirne zu betrachten, wenn sie auf dem Beton explodieren.

In blaue Hosen ,rote Stiefel und einen Hosenbeutel gekleidet, könn-te er sogar den besten Modedesigner zur Verzweiflung bringen.

Seine Hobbies: Blumenzucht, Malen, klassische Musik und das Töten von allem, was sich bewegt.

VORNE + C

NUR C

VORNE + C

C + UNTEN

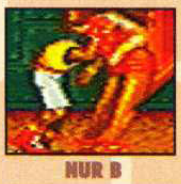
B (MEHRMALS)

B + C

SKATE

HINTEN + B

ZURÜCK+ B


NUR B

Skate ist Adams jüngerer Bruder. Er ist ein Rollerskater und setzt seine Fähigkeiten geschickt ein, wenn es darauf ankommt, Punks in die Flucht zu schlagen.

Seine speziellen Bewegungen sind u. a. eine Drehattacke und einen SFII Yoga Spear Taktik. Er kämpft mit seinen Freunden, um seinen Bruder zu retten, aber er wäre lieber zu Hause, um sich Zeichentrickfilme 'reinzuziehen...

Hobbies: Rollerskating, Rap-Musik und Leute verhauen.

VORNE + B

NUR C

VORNE + C

C + UNTEN

B (MEHRMALS)

B + C

BLAZE

HINTEN, ZURÜCK + B

VORNE + B

NUR B

Blaze ist 1,80 m und eine wundervolle Killermaschine. Nicht nur, daß sie toll tritt und schlügt, ihr spezieller Feuerballwurf ist so effektiv, daß er so ziemlich alles und jeden im Spiel umpusten kann. Sie hat auch nicht besonders viel an und das ist sicherlich eine schlaue Strategie, die Gegner aus der Fassung zu bringen. Sie ist nicht gut auf Axel zu sprechen, da er ein in Wirklichkeit ein ziemlicher Angeber ist.

Ihre Hobbies: Parties, lange Spaziergünge am Strand, guter Wein und Töten.

ZURÜCK + B

NUR C

VORNE + C

C + UNTEN

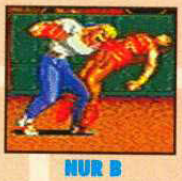
B (MEHRMALS)

B + C

AXEL

HINTEN, ZURÜCK + B

ZURÜCK + B


NUR B

Das ist der Typ Mann, der sogar im Ballett-Tutu noch gefährlich aussehen könn-te. Er verfügt über einen sehr kraftvollen Schlag, kann aber nicht so hoch springen wie Blaze. Seine zwei speziellen Bewegungen erinnern an die von SFII. Ein sehr kräftiger Faustschlag, gefolgt von einem Dragon-Punch und einem Feuerball. Er hat ein bißchen von einem soften Typen weg und ist hinter Blaze her, die allerdings nicht sehr interesseirt ist. (Aber er gibt es nicht auf).

Hobbies: ins Kino gehen, Nachtklubs, Mädchen aufreißen und noch mehr Töten.

VORNE + B

C + UNTEN

VORNE + C

NUR C

B (MEHRMALS)

B + C

SPEZIELLE BEWEGUNGEN

Sie sehen gut aus, oder? Sie richten jede Menge Schaden an, wenn ihnen jemand im Weg steht, aber leider haben sie auch einen kleinen Nachteil: Sie verbrauchen Deine Energie jedesmal, wenn Du einen von ihnen benutzt. Dieses stellt uns vor ein kleines Problem: wann soll man diese verflixten Dinger einsetzen? Der beste Ratschlag ist , sie solange zu benutzen, wie Du es Dir leisten kannst, Energie zu vergeuden. Wenn Deine Kräfte schwinden, dann verzichte auf sie, bis Du den nächsten Endgegner erreichst, oder Du wirst dort mit sehr wenig Energie ankommen. Der Endgegner wird Dich sonst sofort wegschlagen und es ist aus!

SKATE

NUR A

VORNE + A

VORNE + B

Er sieht aus wie ein Kind auf Rollschuhen, aber er unterscheidet sich von ihnen, sobald er seinen Breakedance-Backspin benutzt. Schleudere die Gegner gegen eine Wand und tänzle ununterbrochen herum, um einen schnellen Treffer zu landen.

Der Yoga Spear ist die einzige spezielle Bewegung im Spiel, die gegen fliegende Gegner nützt. Ein schneller Druck auf das D-Pad in die gewünschte Richtung zusammen mit dem A-Button wird ihn in die Luft befördern und sich.

MAX

NUR A

VORNE + A

VORNE + B

Er ist gebaut wie ein Zementmixer, aber seine Kraft kann er nur schwerfällig in Gang bringen. Um sie anzuwenden, hat er zwei furchterregende Bewegungen, die jedes Herz in Schrecken versetzen. Sein Axe-Handle-Schlag wird jeden niederstrecken, der so dumm ist, sich ihm zu nähern und sein Speed-Dash ist besonders effektiv, wenn der Gegner nahe an einer Wand ist. Nicht nur, daß er von den Fäusten erschlagen wird, nein, auch die Wand wird Dich noch "unterstützen'. Benutze den Schlag nicht bei den Endgegnern und nutze.

AXEL

STANDING STILL A

FORWARDS + A

FORWARDS + B

Axel hat einen flammenwerfermäßigen Schlag, der ihm sehr gelegen kommt, wenn er viele Gegner um sich herum hat (nur ein Schlag, und sie sind tot). Er verfügt auch über einen sehr vielseitigen Schlag, welcher mit einem Dragon-Punch Uppercut endet. Wenn Du ihn lange gegen Endgegner einsetzt, dann kannst Du sicher sein,daß Du mindestens 75 % der Energie verlieren wirst.

BLAZE

NUR A

VORNE + A

VORNE+ B

Blaze kann einen Feuerball werfen, der alles mit einem Schlag umhaut. Er verbraucht nicht sehr viel Energie, aber es gibt einen gravierenden Nachteil. Um ihn zu benutzen, mußt Du sehr nahe an Deinem Gegner sein und Du riskierst es, selber einen abzubekommen (sie wissen nicht, wie eine Dame zu behandeln ist). Wenn schreckliche Schläge Dich selber treffen, während Du feuerst, ist es nicht effektiv und Du wirst noch zusätzlich Energie verlieren.

Das beste ist, ihn nicht zu benutzen, bis Du ihn wirklich brauchst. Levelgegner greifen immer nach dem selben Muster an und Du kannst schon vorher sagen, wohin sie gehen und einen Feuerball direkt in seine Richtung feuern.

STREETS OF RAGE 2

Du kannst Dich solange nicht fortbewegen, bis Du alle Angreifer getötet hast. Du wirst aber gut gerüstet sein.

EBENE 1 – DOWNTOWN

Wenn Du Deine Suche nach Adam beginnst, wirst Du dort Punks aller Altersklassen antreffen. Nach vielen Kämpfen drängelst Du sie in eine verrufene Bar in einem sehr dunklen und übel riechenden Seitengasse.

Hinter der Bar steht ein Typ namens Barbon. Er sieht mehr wie ein 'Rausschmeisser aus, als ein Barkeeper und ist alles andere als erfreut darüber, daß Du seine Kunden als Punch-Bags benutzt!

LEVEL GUARDIAN

Nach dem Kampf in der Bar, geht Barbon auf die Straße in den Regen hinaus. Schleiche Dich vorsichtig voran, wenn Du in der Tür erscheinst und achte auf den Typen, der dort auf Dich wartet. Schleiche weiterhin vorsichtig voran und mache die anderen Gegner so schnell wie möglich ausfindig. Du wirst mit Barbon und einem Punk namens Donovan zurückbleiben. Schaff Dir

Donovan mit einigen Tritten vom Leib und richte dann Deine Aufmerksamkeit auf Barbon. Einige Kombinationen werden genug Energie verbrauchen, um ihn zu besiegen. Kommst Du ihm zu nahe, ohne ihn anzugreifen, wird er Dich verheerend zurich-ten

EBENE 2 – BRÜCKE IM BAU

Ein Unglück kommt selten allein! Nicht nur, daß Du Dich mit messer-

Ta dah! For my next trick, I shall attempt to stay conscious while Axel hits me on the head with a steel pipe!

Die Ladefläche des Lasters hält einige unangenehme Überraschungen bereit. Die Punks an der Wand werden sich nicht bewegen, bis Du nicht den großen Typen getötet hast.

wetzenden Verrückten auf der Brücke auseinandersetzen mußt, nun stellt sich auch noch eine Motorradgruppe von Mr X's Gang Dir in den Weg. Diese Typen flitzen über den Bildschirm und schleudern Bomben auf Dich.

Wenn diese Schleimer bemerken, daß Du auf der Gewinnerstraße bist, springen sie auf die Ladefläche eines gammligen Lasters. Nicht gewillt, sie so einfach ziehen zu lassen, springst Du kurzerhand auf und findest Dich umringt von einem ganzen Kampfkommando von Motorradfahrern! Am Bauende der Brücke wartet ein ernstes Problem auf Dich, Du wirst mit dem tollen Vergnügen des Freifall-Fallschirmspringens vertraut gemacht - ohne Fallschirm!

Die Rocker von ihren lauten Maschinen zu stoßen, erfordert enorm gutes Timing. Bleib' stehen und wenn Du glaubst, daß Du zum Angriff bereit bist, springe hoch und führe einen vertikalen Tritt im Sprung aus. Das wird sie schnell von ihren Höllenmaschinen befördern.

LEVEL GUARDIAN

Warte, bis die Gang geradewegs auf Dich zuhält, dann führe Deine spezielle Bewegung aus (Axel: Dragon-flame Punch, Blaze: Flip Kick, Max: Axe-handle, Skate: Breakdance-Flip) und mit ein wenig Glück und dem richtigen Timing, wirst Du dem Angreifer geradewegs in die Kinnlade treffen. Noch einige weitere Treffer und er ist besiegt.

"Messer waren noch nie meine Lieblingswaffe", sagt Axel und fliegt durch die Luft wie ein Sack Kohle.

EBENE 3 – FREIZEITPARK

Es ist an der Zeit , die lokalen Schleimer wissen zu lassen, daß Spaß und Spiel vorbei sind, wenn Du durch die Videospiele schlenderst.

Die Videospiele haben nicht immer einen ethischen Hintergrund, aber sie enthalten einige versteckte Überraschungen. Nachdem Du an ihnen Gefallen gefunden hast, ist es an der Zeit, der Piraten-Attraktion beizuwohnen, in der die Piraten durch Mr X's Katanaschwertschwingende Ninja-Meuchelmörder ersetzt worden sind. Nach diesem kurzen Treffen rennen einige Punks in das Alien-Haus und Du folgst ihnen natürlich...

LEVEL GUARDIAN

Töte den Alien mit einigen Hieben mit Deinem Katanaschwert oder Flugtritten.

Laß' ihn nicht zu nahe herankommen denn ein Treffer kann bei Dir schon großen Schaden anrichten. Nachdem Du ihn gekillt hast,

Würde das Schwert nicht besser funktionieren, wenn Du Dich umdrehen und den Wächter umlegen würdest?

erscheint ein weiterer Gegner vor zwei blauen Eiern. Zerschmettere die Eier, wenn der Gegner erscheint. Sie werden dann explodieren, und dabei – wenn Du es zeitlich richtig planst – viel seiner Energie vernichten. Warte, bis er durch Dich hindurchschlittert und überrasche ihn mit einem Flugtritt. Lasse dann eine Punch-und Spezialbewegungskombination folgen. Davon sollte er sich nicht mehr erholen und ein weiterer greift Dich nun an.

EBENE 4 – STADION

Baseball ist Amerikas nationale Freizeitbeschäftigung, aber eines der

Warte bitte einen Moment. Ich fürchte, ich habe hier irgendwo eine Kontaktlinse verloren!

Stadien ist auch das Heim für viele Punks! Auf dem Spielfeld triffst Du Big Ben, einen stümmigen, übergewichtigen Baseball-Freak, der aussieht, als habe er zu viele heiße Hot Dogs und zuviel Eis gegessen!Besiege diesen Fettsack und die Mitte des Feldes verwandelt sich in

einen gut versteckten Aufzug, der Dich in eine Untergrund-Arena befördert.

Dort findet der Endkampf statt, während dessen die Zuschauer nach Blut schreien!

Hat noch jemand ein paar Marshmallows? Dreh' Dich um und laß' den Kerl Deine Faust fühlen, wenn er wegrennt.

LEVEL GUARDIAN

Big Ben sollte kein allzu großes Problem sein – achte bloß auf seinen Chilli-Feueratem!

Lasse ihn an Dir vorbeilaufen und schleudere ihn von hinten zu Boden. Eine spezielle Bewegungskombination sollte ihn dann über kurz oder lang besiegen.

Der Aufzug ist nicht sehr schwierig, wenn Du Deine Gegner gegen eine Wand schleuderst. Laufe auf sie zu und werfe sie gegen die Wand, so daß Du ihnen gar keine Chance gibst, sich zu wehren.Abadode ist da ein ganz anderer Zeitgenosse. Wenn Du irgendeine längere Schlagfolge benutzt (eine wie Axel's Dragon Punch) wird er explodieren und Dich aus der Arena sprengen. Bleibe bei Flying Kicks und Stößen. Es wird zwar ein bißchen länger dauern, ihn zu besiegen, aber dafür kann er sich an Dir nicht rächen.

EBENE 5 – DAS SCHIFF

Tief in den Warenlagern ist sehr, sehr viel Beute versteckt, die nur noch gefunden werden muß. Es gibt da nur ein kleines Problem; die Punks haben sie schon entdeckt! Das ist das erste Mal, daß Du auf Raven treffen wirst, einen boshaften, masochistischer Kickboxer. Der Rest des Schiffes wird von Mr. X's Gefolge eingenommen und sie machen vor nichts halt, Dich ins Grab zu befördern. Bomben und Granaten liegen auf dem Boden verstreut, während Du Dich zum Heck des Schiffes vorkämpfst, wo noch eine viel größere Überraschung auf Dich wartet!

LEVEL GUARDIAN

R Bear ist sein Name und Boxen sein Spiel! Dieser Kerl wird Dich ins nächste Jahrtausend boxen, es sei denn, Du reagierst zuerst. Wenn Du das Schwert etwas früher eingesammelt hast, bereitet er Dir nur wenige Probleme – schneide ihn einfach einmal in der Mitte durch, sofern er in Deine Nähe kommt.

Wenn Du es aber nicht hast, achte genau auf seine Sprungattacken. Er

R Bear hat eine schlechte Angewohnheit; er stellt sich immer anderen auf die Füße, sogar dann, wenn Du ihn Prügel seines Lebens verpaßt hast.

versucht, sich auf Dich zu setzen. Wenn er Dich in die Finger bekommt, drücke sofort den A-Knopf, um einen stehenden Spezialzug einzusetzen. Dies sollte Dich dann wieder befreien.

EBENE 6 – DER DSCHUNGEL

Die Neuigkeiten von Ravens Tod haben sich so schnell verbreitet, daß alle möglichen Typen dies an Dir rächen wollen. Kickboxen ist zwar nicht die eleganteste Kampfkunst, aber es erfüllt hier durchaus seinen Zweck! Die Sandsücke liegen überall in der Gegend herum und beinhalten teilweise Extraitems, so daß Du sie

Vielen der Biker kannst Du aus dem Weg gehen, aber wenn Du wirklich einen töten muß, dann springe auf ihn drauf, bevor er an Dir vorbei ist.

immer einsammeln solltest, wenn Du Zeit dazu hast. Du wirst diese Ausdauer, die Du durch sie bekommen kannst, noch brauchen.

LEVEL GUARDIAN

Gleich zwei von ihnen erwarten Dich jetzt. Stealth greift Dich immer aus der Luft an und wenn er Dich erwischt, kann es vorkommen, daß er Deinen Kopf in den Boden rammt. Souther schlägt immer mit seinen Klingen um Dich herum - kümmere Dich am besten gar nicht um ihn. Im Gegenteil, konzentriere alle Deine Attacken auf Souther, da Stealth automatisch mit Souther stirbt.

Viele Spezialzüge sind an der Tagesordnung. Kümmere Dich aber nicht um die Energieverschwendung – wenn Du ihn nicht schnell genug tötest, bist Du sowieso tot.

EBENE 7– DIE MUNITIONSFABRIK

Du kommst jetzt Mr. X sehr nahe.

Sogar so nahe, daß er seine letzten Bodyguards auf Dich hetzt. Die Kämpfe auf den fahrenden Förderbändern erfordert eine gute Balance, Gewandtheit und eine Prise Glück. Ich hoffe, daß es Dir hier hold ist, da sich der ganze Boden in die eine oder andere Richtung bewegt. Nachdem Du auf dem Fabrikboden aufgeräumt hast, springe auf den Lastenaufzug und fahre hoch zu Mr. X, wo er Dir noch zwei starke Feinde übrig gelassen hat.

LEVEL GUARDIAN

Diese Typen können keine Menschen sein! Sie sind tödliche Kampfroboter mit eingebauten Lasern und einem schwing-enden Morgenstern. Aber obwohl sie mindestens eine Tonne wiegen, kannst Du sie trotzdem noch durch die Gegend werfen. Dies wird ihnen ein bißchen Energie rauben, bevor Du sie mit ein paar Flying Kicks und Spezialzügen erledigst. Axel's Dragon Punch Combo hilft Dir hier am Besten und wird sie schnell in Schrott verwandeln.

Wenn Du Dich nach hinten zurückziehst und auf der Höhe mit einem Roboter bleibst, wird er sich niederknien und seinen Laser auf Dich abfeuern. Wenn er Dich trifft, hat Deine Energie erst einmal lange daran zu knacken. Bleib nahe bei ihnen und gehe nur zurück, wenn sie ihren Morgenstern einsetzen.

Wenn Du Dich auf Souther konzentrierst, wird auch Stealth bei seinem Ableben das Zeitliche segnen.

Es ist Zeit für Mr X

EBENE 8
DIE FESTUNG DES SYNDIKATES

Du hast gegen alles Unrecht gekämpft, viele starke Feinde besiegt und bist immer noch am Leben. Jetzt ist es an der Zeit, den Oberboss aufzusuchen und ihn aus dem Umlauf zu nehmen! Die Vorhalle ist ein echter Test Deiner Fähigkeiten und sie ist dicht mit Gegnern besetzt. Wenn Du überlebst, dann ist es Zeit, den Lift zu Mr. X Suite zu nehmen und ihn ein für allemal zu besiegen.

LEVEL GUARDIAN

Bevor Du Mr. X an den Kragen gehen kannst, must Du seine 'rechte Hand' erledigen. Dieser Kerl hat wirklich ein großes Repertoire an Zügen, die Dich schnell töten, wenn du nicht reagierst und ihn tötest.

Beginne mit einem Flying Kick und lasse dann eine Schlagkombination folgen und dann noch einen Spezialzug. Wenn Du das getan hast, stell Dich an die Seite und laß' ihn ruhig seine Saltos schlagen. Fang' danach wieder von vorne an. Mr. X beruft sich nicht nur auf seine Kampffähigkeiten.

Im Gegenteil, er ist noch mit einem Gewehr bewaffnet, mit dem er kreuz und quer über den Schirm ballert. Es kann Dir zwar nicht viel anhaben, aber es erschwert den Nahkampf doch gewaltig.Wenn Du in seine Nähe kommst, solltest Du auf seine Waffe achten, die er Dir in den Magen rammen will. Wenn er Dich verfehlt, lasse einen Spezialschlag folgen und weiche wieder den Kugeln aus. Wenn seine Energie nach mehreren dieser Anläufe ganz niedrig ist, lasse noch einen Faustschlaghagel auf ihn niederkrachen.

Alles, was Du jetzt noch tun mußt, ist, Dich zurückzulehnen und die Endsequenz anzusehen!

Da geht Mr. X dahin. Ein starker Treffer und er trifft seinen Schöpfer... schon wieder.

SONIC THE HEDGEHOG 2 PART 2

MEGA DRIVE

Im ersten Teil hat Dr. Robotnik schon eine peinliche Niederlage in den ersten vier Zonen erlitten. Jetzt müssen Sonic und Tails Robotnik endgültig vernichten. Hier ist nun der zweite Teil der Auflösung, mit der Du Sonic 2 durchspielen kannst, und sodann zur "Sonic-Gemeinde" gehörst. Also los!

HILL TOP ZONE

ERSTER AKT

Gehe die Rampe hinauf und auf den Lift. Fahre nach oben und bewege Dich nach rechts. Meide die Stacheln und spring auf die Plattformen. Benutze sie, um die Lücke zu überqueren. Spring auf die Wippe und befördere Sonic mit dem blitzenden Ball in die Luft. Dazu mußt Du auf das eine Ende springen, dann zum anderen laufen und warten, bis der Ball wieder landet. In der Luft muß Sonic die Ringe sammeln, und dann auf der rechten Seite landen. Wenn Du zur richtigen Zeit abspringst und auf der höheren Plattform aufkommst, ergibt sich die Möglichkeit, in einen versteckten Raum zu gelangen. Sammle noch schnell den Super Ring Monitor auf und laufe nach rechts. Wenn Sonic auf der anderen Seite herausgeht, findest Du den Unbesiegbarkeits-Monitor.

Von hier aus gibt es viele mögliche Wege, am besten sollte man aber mit einem kurzen Sprung eine Plattform höher springen und sich dann nach rechts begeben.

Benutze jetzt wieder die Wippe, um eine noch höhere Plattform zu erreichen, und springe auf zwei sich Bewegende, dann wieder auf eine Feststehende, auf der sich ein Star Post befindet. Mit Hilfe der Feder wird Sonic auf eine kleine Plattform gefeuert. Hier ist wieder ein Super Ring-Monitor. Der Lift befördert Dich daraufhin nach unten. Nun springst du ab und läufst nach rechts. Meide wieder die Stacheln und renn um das Rohr herum.

Sobald Sonic den Boden erreicht hat, drücke DOWN. Sonic rollt sich zusammen, der Boden öffnet sich und Du bekommst eine Menge Punkte. Laß Dich einfach fallen, und hol' Dir rechts das Schild, wenn Du wieder sicheren Boden unter den Füßen hast. Gehe dann wieder nach links und benutze die Wippe, um Sonic auf die weit entfernte Plattform zu katapultieren. Mit dem Lift geht's noch mal runter, danach wieder nach rechts.

Wenn Du den Stacheln ausweichst, findest Du in der entfernten Wand noch einen geheimen Raum. Vorsicht vor der Feder am Ende! Um noch massig Ringe zu bekommen, läßt Du Dich auf die versteckte Feder fallen. Der nächste geheime Raum mit Ringen und einem Unbesiegbarkeits-Monitor findest Du oben rechts.

Wenn Du den Raum wieder verläßt und Dich nach rechts wendest, weiche den herunterfallenden Pfeilern aus. Am Ende muß Sonic wiederum springen und die Geröllblöcke zerschmettern, dann stehenbleiben und warten, bis die sich vertikal bewegende Plattform in der richtigen Höhe ist.

Bleibe solange am Ende in Warteposition, bis die aufsteigende Plattform erscheint, spring darauf und lauf nach rechts. Fahre fort, worauf Sonic in einer Röhre hinunterrutschen wird. Wenn er wieder auftaucht, schieße ihn mit der Wippe auf eine Röhre. An dieser Stelle befindet sich noch ein Star Post.

Verlasse dieses Special Stage und beweg Dich nach rechts, wo Du Super Ringe aufsammelst, Dich herunterfallen läßt und weiter nach rechts läufst.

ZWEITER AKT

Geht Sonic nach rechts, so erreicht er eine Plattform, die gerade in die Höhe steigt, welche er benutzt, um hochzuspringen. Schieß ihn mit der Feder weiter und lenke ihn um die Röhre herum, sodaß er die Blöcke aus dem Weg fegen kann. Renne die Rampe hoch und spring mit Hilfe einer Feder auf eine Röhre. Hier sind ein Star Post und ein Super Ring-Monitor mitzunehmen.

Nach dem Verlassen des Special Stage, gelangt Sonic mit einem Sprung nach rechts zu einer Wippe. Wenn die sich bewegende Plattform auftaucht, laß Dich nach ganz rechts gegen das Kliff fallen und sammle so noch einen One-Up. Links ist eine Feder, auf die Sonic fällt und wieder nach oben fliegt.

Fahr mit dem Lift nach unten und hol Dir die Ringe. Auf der Röhre befindet sich ein Super Ring-Bonus.

Entweder benutzt Sonic jetzt die Lifte, um nach rechts weiterzukommen, oder er rutscht links durch die Röhre. Auf jedem Weg findet er viele Ringe, und er kommt auf jeden Fall an derselben Stelle heraus. Weiter rechts mußt Du den Schild-Monitor zertrümmern und mit dem Lift nach unten fahren, wo Du ein Star Post findest, der Dich ein weiteres Special Stage betreten läßt. Verlasse es und geh nach rechts weiter.

Sonic gelangt in eine große Höhle, in der er über eine aufsteigende Plattform das obere Level erreicht. Ein Schild-Monitor ist ganz rechts versteckt, genauso wie ein Super Ring-Bonus. Hier ist Schnelligkeit angesagt, denn die Flammen werden schnell größer. Der Ausgang ist der obere rechte Tunnel.

In der nächsten Höhle sollte er die Stacheln umgehen und den Super Ring-Monitor mitnehmen. Einen Haufen Ringe gibt es wieder am Ende, aber nimm Dich vor den Stacheln an der Decke in acht. Halte Dich rechts!

Um noch einen One-Up-Monitor zu finden, laß Dich ganz links auf eine Feder fallen, mit der Sonic nach rechts geschossen werden sollte. Dort ist auch ein Super Ring-Monitor. Spring auf die Plattform, die sich nach oben bewegt, und erreiche so das Ende, aber achte dabei wieder auf die Stacheln, die sich über Dir befinden.

Lauf nach rechts, wo Du ein Star Post findest. Verlasse dann wieder das Special Stage und begib' Dich nach rechts.

ROBOTNIK

Um das Robotnik-Mobil zu zerstören, mußt Du einfach auf sein Dach und dann schnell wieder zurückspringen, sobald es ein oder zweimal aufleuchtet. Sei auf jeden Fall auf einer Plattform, denn der abgefeuerte Feuerball würde Sonic sonst töten, wenn Robotnik sinkt. Diese Maschine taucht entweder aus der linken oder der rechten Feuergrube auf. Wiederhole den Vorgang, bis das Robotnik-Mobil explodiert. Sonic kann seine Reise jetzt fortsetzen.

MYSTIC CAVE ZONE

ERSTER AKT

Geh nach rechts und sammle so viele Ringe wie nur möglich. Wenn Sonic die zusammenbrechenden Plattformen erreicht, läßt er sich fallen und erhält ein Schild. Weiter nach rechts, wobei man die Stacheln beachte und solange weitergeht, bis man auf eine Feder stößt. Mit Hilfe dieser Feder findet man oben einen Super Ring-Monitor.Ganz links mußt Du hinunter und immer weiter, bis Du zwei zusammenbrechende Plattformen erreichst, die sich über Dir befinden. Dort findest Du einen Star Post und einen Super Ring-Monitor. Betrete das Special Stage, um an einen Chaos-Smaragd zu kommen.

Noch ein Star Post ist im niedrigeren Level. Wenn Du das letzte Special Stage verlassen hast und die großen Kisten gefunden hast, die sich hin und her bewegen, begib Dich auf den Boden.

Sind die Star Posts einmal gefunden, kann man in jedem Level zwar weitermachen, nur wird man nicht mehr viele Bonus-Gegenstände finden. Ein Super Ring-Monitor ist sowohl im oberen als auch im unteren Level. Du solltest Dich für das untere entscheiden, denn es ist einfacher. Sonic sollte zum Schutz vor Bösewichten besser eingerollt bleiben. Oben existiert ein geheimer Ausgang, jedoch sind auf dem Weg dorthin keine Super Ring-Bonusse.

Begib Dich zum Ausgang auf die mittlere Plattform. Auch hier solltest Du wieder auf die Dornen achten. Spring über die Kisten nach rechts auf die schwebende Plattform. Links auf dem Boden befindet sich ein Unbesiegbarkeits-Monitor, der sich als sehr hilfreich erweisen könnte. Mach Dich sprungbereit, denn Du wirst noch ein Star Post finden, wenn Du auf die Dornen aufpaßt.

Nach dem Special Stage gehst Du durch das untere Level. Benutze die dort hängenden Kletterpflanzen, um eine Brücke unter Dir zu öffnen. Du findest einen Super Ring und schießt Sonic mit einer Feder auf eine zusammenstürzende Plattform. Lauf nach rechts durch eine geheime Passage und sammle dort zwei Super Ringe. Danach feuere Sonic nach oben und beende so den Akt.

ZWEITER AKT

Renne rechts die Rampe hoch. Spring auf den Griff, der die Brücke aktiviert.

Geh weiter über die sich bewegenden Plattformen und sammle alle Ringe.

Warte, bis die Plattform, die hin und her schwingt, zu Dir herangekommen ist, und fahre mit ihr zur anderen Seite. Dann spring schnell von der zusammenbrechenden Plattform nach links auf die Feder und betätige den Hebel für die Brücke. Lauf die Rampe hoch und auf die nächste Feder, mit deren Hilfe Du wieder einige Ringe einheimsen kannst. Laß die nächste Feder aus, und spring stattdessen auf die Sprungbretter.

Wenn du herunterspringst, findest Du in der Ecke einen Power Sneaker-Bonus, den Du für Zeiten, in denen es schnell gehen muß, mitnehmen solltest. Oben sind auch noch einige Ringe. Betätige rechts den Hebel, um die Brücke herunterzulassen, und überquere sie dann. Zieh den nächsten Hebel nach unten, um Sonic herunter zu lassen, der dann auf der linken Seite abspringt. Dort ist auch ein Start Post.

Verlasse das Special Stage und lande sicher auf der Plattform, sammle den Superring auf und begib dich auf die linke Seite, wo dich ein Unbesiegbarkeits-Monitor erwartet. Sonic sollte auf der rechten Seite bleiben wenn er herunter fällt. Benutze die Feder, um ihn zum ersten Ausgang auf der rechten Seite hochzuschießen.

Lauf nach rechts und vernichte alle Bösewichte. Betätige den Hebel am Ende, um Sonic herunterzulassen. Sobald Du bei den 3 Kisten angekommen bist, gehe nach ganz links um einen Superring aufzuschnappen.

Danach laß Dich nach unten fallen, wo Du einen Unbesiegbarkeits-Monitor findest, dann nach rechts, wobei du die Kisten umgehst.

Lauf nach links und ziehe den Hebel. Spring am Ende der zusammenstürzenden Plattform nach rechts. Wenn Sonic die nächste einer solchen Plattform erreicht hat, springe schnell auf die Feder und gehe durch den ersten Ausgang auf der rechten Seite hinaus.

Renn nach rechts und spring auf den Hebel, der die Brücke herunter läßt.

In der nächsten Grube vor Dir befindet sich ein One-Up. Bleibe ganz rechts, wenn Du nach unten gehst, und benutze die Feder, um Sonic nach rechts oben zu katapultieren. Während Du dem stacheligen Ball ausweichst, gehe nach rechts und schieße Sonic mit der Feder nach links oben. Nimm das Schild, geh auf die Rampe und spring von der obersten Plattform nach rechts.

Lauf nach rechts und spring auf die zusammenbrechende Plattform. Noch weiter rechts benutzt Du die Sprungbretter, um die Gruben zu überqueren.

Nach dem Super Ring-Monitor gehst Du weiter nach rechts. Spring zuerst wieder auf den Hebel, der die Brücke aktiviert, dann nach ganz rechts, um die Superringe einzusammeln. Achte auf die Stacheln, wenn du nach links läufst. Zieh wieder den Hebel für die Brücke und spring nach ganz rechts, wo Du ein Schild finden wirst. Geh nach links, spring hinunter und sammle ein Star Post auf. Lauf nach rechts.

ROBOTNIK

Um Robotnik zu zerstören warte auf der weitentfernten Seite, jedesmal wenn er grade erscheint und weich den heruntergefallenen Stacheln aus. Greif ihn mit der Super Spin-Attacke an, schlage ihn auf den Kopf, aber nur, wenn seine stacheligen Arme unten sind. Wiederhole es so lange, bis die Maschine explodiert.

SPECIAL STAGES

Cool allein! Sonic fliegt ohne Tails durch das erste Special Stage. Gute Idee!

Sammle die Ringe an den Enden, indem Du Tails dazu bringst, all die schwere Arbeit zu erledigen.

Sonic fällt schon wieder. Es ist ratsam, auf Hindernisse auf dem Weg zu achten.

Sonic und Tails räumen ihren Weg frei durch das schwere vierte Special Stage. Nur noch drei übrig!

Los geht's! Dabei wird sich dir warscheinlich der Magen umdrehen, aber denk daran: immer schön die Ringe aufsammeln.

Entweder hat Sonic einen nicht sehr belastbaren Magen oder er greift etwas an. Irgendwelche Ideen?

Tails übertreibt und verliert die ganzen Ringe.

BÖSEWICHTER

CRAWLTON

Ein wirklich ungezogener kleiner Bösewicht, der immer im falschen Augenblick auftaucht. Halte nach ihnen Ausschau, wenn Sonic nur ein paar Ringe hat und auf einen Star Post aus ist. Sehr tödlich.

REXON

Sie lauern für gewöhnlich in sehr tiefen Gruben. Sie sehen zwar viel zu niedlich aus, um böse zu sein, aber glaube nicht, daß Sonic auf ihnen reiten kann.

SPIKER

Dieser glänzende Stachel, der von den hängenden Bösewichtern getragen wird, sitzt nicht nur einfach so da. Wenn Sonic oder Tails einem von ihnen zu nahe kommt, dann wirbelt er ihnen in rasender Attacke entgegen. Spiker können nur vernichtet werden, wenn der Stachel nicht getragen wird. Also paß auf!

FLASHER

Ein Glühwurm, der am tödlichsten ist, wenn er angesteckt wird. Dann ist er nämlich unverwundbar. Also vermeide Zusammenstöße, sonst kannst Du ihn jederzeit vernichten, aber mach besser einen Umweg um ihn.

OIL OCEAN ZONE

ERSTER AKT

Lauf nach rechts, fall aber nicht in den tiefen, schwarzen Ozean, indem Du zu schnell rennst, wenn die Brücken zusammenstürzen. Wenn Sonic ins Meer fällt, ist es nicht so schlimm, denn man kommt leicht wieder hinaus. Töte den Oktopus mit einer Super Spin-Attack und lauf nach rechts weiter. Umgehe die Stacheln nach der Halbröhre und spring auf die grüne Platte. Diese haben den gleichen Effekt wie die Federn, aber berühre auf keinen Fall die Flammen darunter. Oben angekommen, bewege Dich nach links und schnappe dir einen Super Ring-Bonus.

Dann geht es rechts weiter, wo Du auf die weitentfernte Plattform springst. Fall von den zusammenbrechenden Plattformen aber nicht hinunter und gehe solange weiter, bis Du auf ein Schild trifftst. Spring mit der grünen Feder bis ganz nach oben, dann geht's weiter nach rechts, und mit dem Lift nach oben. Dort angekommen bewegst Du Dich nach links und springst zum weit entfernten Ende, bis zu den zweiten Aufzug erreichst. Dann lauf solange nach rechts -aber achte auf die Stacheln-, bis Sonic auf den nächsten Lift trifft. Oben geht es nach rechts, bis Sonic eine Rutsche herunterrutscht, an dessen Fußpunkt sich ein Star Post befindet.

Nachdem Du das Special Stage wieder verlassen hast, spring nach rechts und dann noch einmal auf eine grüne Feder. Mit Hilfe dieser drei Sprünge erreichst Du die Plattform. Jetzt werden die Stacheln eleminiert, indem Du auf sie springst. Lauf nach rechts, bis die Rampe auftaucht, die Du hochrennst, um dann links die Lücke zu überqueren, indem Du von Plattform zu Plattform springst. Mit dem Lift fährst Du nach oben und vernichtest die Aquis auf der rechten Seite.

Spring über die Stacheln und zertrümmere den grünen Bolzen, um das Blasensystem (ein schnelles Transportsystem, das Sonic durch ein System von Röhren schleudert) zu benutzen. Wenn Sonic gelandet ist, dann nimm das Schild zu seiner Linken. Bewege Dich nach rechts und rutsche die erste Rutsche hinunter. Dann hol Dir den Superring bei der Rampe, spring rechts hinunter und sammle einen One-Up-Monitor ein. Spring zum Blasensystem darüber und benutze den Lift ganz rechts, um hinunterzugelangen. Als nächstes laufe zur zweiten Stachelansammlung. Beim Lift ist ein weiterer Star Post. Spring wieder nach oben und gehe solange nach links, bis Sonic auf einen weiteren Eingang zum Blasensystem stößt. Renne nach rechts, benutze den letzten Lift und erledige die Stacheln. Auf der rechten Seite ist noch ein Star Post.

ZWEITER AKT

Geh nach rechts, meide aber die zusammenstürzenden Plattformen genauso wie Octus und Aquis. Diese beiden tauchen zu ungelegenen Zeiten auf und ihre Geschoße sind tödlich. Weiter geht es, bis Sonic einen Lift erreicht. Warte einen Moment oder auch zwei, und der Aufzug beginnt sich zu bewegen. Oben angekommen, lauf weiter nach rechts, springe aber nicht mit der Feder auf die grüne, aufsteigende Plattform, sondern sammle die Ringe ein, und spring danach auf die zweite grüne Plattform. Warte, bis sie in die Höhe steigt, und Sonic betritt wieder einmal das Blasensystem.

Wenn Sonic auf der Plattform angekommen ist, begebe dich nach links, gehe aber am stachligen Hindernis vorbei. Er sollte bald eine lange Rampe erreichen. Um Sonic hochzuschießen mußt Du die hydraulische Feder so weit wie möglich hineindrücken. Gib die Abschußrampe frei, und er fliegt die Röhre hoch. Springe, sobald er oben ist, nach rechts, geh dem stachligen Hindernis aus dem Weg, und geh immer weiter nach links, bis Sonic auf einen Lift stößt.

Verlaß den Lift nach rechts hin, rutsche die Rutsche hinunter und gehe die Rampe wieder hinauf. Laß Octus in Ruhe und schlage den Eingang zu Blasensystem auf, wobei Du auf die Stacheln aufpassen solltest. Sonic wird massig Ringe einheimsen können und rechts neben einer Gruppe von Dornen landen. Geh nach rechts und nimm den Lift nach unten, dann noch einen Lift, ebenfalls nach unten, sodaß Du schließlich einen Star Post in den Händen hältst.

Verlasse das Special Stage und begib Dich nach rechts, zwei Rampen hinauf und zum Kampf mit Robotnik auf die letzte Plattform.

ROBOTNIK

Um Robotniks Fahrzeug schnell zu zerstören, mußt Du daraufspringen, wenn es gerade erscheint. Versuche, es bis zu sechs Mal zu schlagen, denn dann steigt Sonic schneller in die nächste Stufe auf. Wenn Robotnik in den öligen Ozean zurücksinkt, solltest Du entweder auf der linken oder der rechten Plattform stehen. Wenn er feuert, ducke Dich einfach unterhalb der Laser und spring dann auf die gegenüberliegende Plattform, damit Du durch die Hauptexplosion nicht verletzt wirst, wenn die Maschine versinkt. Wiederhole diesen Vorgang, bis sie explodiert.

BÖSEWICHTE

OCTUS

Der netteste Bösewicht in dieser ganzen Armee, wenn es den überhaupt gibt. Vernichte ihn ganz normal, wenn Du überhaupt nah an ihn herankommen kannst.

SHELLCRAKER

Paß auf diesen tödlichen Widerling auf, der immer im falschen Augenblick kommt. Spring über ihn hinweg oder töte ihn sobald Du Dich ihm nähern kannst.

AQUIS

Noch ein niedlicher Bösewicht, aber laß Dich davon nicht irreführen. Diese Dinger sind extrem tödlich.

ASTERON

Dieser sternförmige Fiesling weiß genau, wie man Sonic schlägt. Weiche auf jeden Falls seinen Geschossen aus, indem du Distanz bewahrst.

SLICER

Slicer feuert eine unbarmherzige, Bumerang-artige Waffe aus solidem Stahl ab. Töte oder meide ihn, sobald Du ihn auch nur siehst.

METROPOLIS ZONE

ERSTER AKT

Lauf nach rechts und spring auf den ersten Luftschacht (diese bronzenen Bolzen werden dich wie gewöhnliche Federn nach oben schleudern). Links ist ein Super Ring-Monitor. Paß auf den Asteron auf, denn diese tödlichen Ekelpakete entfachen einen Kugelhagel in verschiedene Richtungen.

Die rotierende Maschendraht-Röhe führt zu einer Rampe. Nimm den Schild und tritt auf den silbernen Knopf, der ein Plattform ganz links auslöst. Spring darauf und gehe nach links, wo Du einen Luftschacht findest. Dort hinaufgeschossen, sieht sich Sonic einem Shellcraker gegenüber, über den er jedoch einfach hinwegspringt. Paß auf die Presse auf! Weiter rechts tritt der auf den Knopf der die Plattform öffnet. Fall nach links, um einen Superring zu schnappen und gehe dann nach rechts weiter.

Drücke nicht auf den silbernen Knopf, sondern hüpfe drüber, und spring zum Super-Sprung-Puffer-System. Oben angekommen, tötest Du rechts den siegreichen Slicer. Mit Hilfe der drei stachligen Blöcke kannst Du nach rechts springen. Oben am Puffersystem befindet sich ein Star Post.

Lauf nach rechts und weiche, oder besser vernichte den Slicer. Stell Dich auf den Bolzen und benutze das D-Pad, um hinunterzugelangen. Meide Asteron und nimmt unten das Schild. Spring in das Loch, bleibe aber mit dem Gewinde der Bolzen in einer Linie, um einen Kontakt mit den Stacheln zu vermeiden.

Geh nach links, die Rampe hoch und töte den Shellcraker. Das kannst Du nur mit einer sehr schnellen Super Spin-Attacke erreichen. Fahr links mit dem Aufzug hinunter, um Dich unten nach rechts zu begeben. Jetzt die Rampe hinunter und durch den Maschendraht-Tunnel. Dabei mußt Du eine hohe Geschwindigkeit haben, denn sonst kommst Du nicht auf die nächste Rampe.

Geh nach links, die Rampe hoch und töte den Shellcraker. Das kannst Du nur mit einer sehr schnellen Super Spin-Attacke erreichen. Fahr links mit dem Aufzug hinunter, um Dich unten nach rechts zu begeben. Jetzt die Rampe hinunter und durch den Maschendraht-Tunnel. Dabei mußt Du eine hohe Geschwindigkeit haben, denn sonst kommst Du nicht auf die nächste Rampe. Benutze die Federn, um das oberste Level zu erreichen, und gehe dann nach links.

Tritt auf den Bolzen, der Dich hochbefördert. Geh den Stacheln ganz oben aus dem Weg und spring nach rechts auf den Bolzen. Rechts geht es den Abhang hinunter, wo Du Dir viele Ringe schnappst. Vernichte am anderen Ende Slicer und spring auf den Unbesiegbarkeits-Monitor. Mit Hilfe des Bolzen wirst Du nach oben geschossen, und gehst nach rechts, wo Du auf einen weiteren Bolzen stößt. Weiter nach unten, überquere die stachligen Blöcke und bewege Dich mit dem Puffersystem nach unten, wo du einen Super Ring findest.

Lauf nach links durch die Röhre und nimm den Super Ring-Monitor. Fahr mit dem Lift nach unten und renne rechts über die stachligen Blöcke. Der Knopf öffnet wieder die Plattform, und Sonic fällt auf eine sich bewegende Plattform. Warte, bis sie die andere Seite erreicht hat, und töte dort den Slicer. Lauf weiter nach rechts bis zum Ende unter Zuhilfenahme des Puffersystems.

ZWEITER AKT

Spring nach rechts, und überquere die Lava, indem Du von Plattform zu Plattform springst. Vernichte den Shellcraker ganz am Ende und betrete die Röhre. Nachdem Sonic zu Spitze gesprungen ist, lauf nach links, geh dem Slicer aber aus dem Weg. Spring auf die Zähne der Zahnräder, und so erreichst Du die Plattform rechts oben, von der aus Du zu noch einer Röhre gelangst. Nimm auf der linken Seite den Super Bonus, der sich oben auf der Rampe befindet, mit.Benutze das Förderband, aber achte auf die Presse, die Sonic sonst zu Brei verarbeitet. Wenn Du das Sims erreicht hast, warte auf die Plattform und ducke Dich dann unter den Stacheln. Spring auf die Plattform und lauf nach rechts, wo Du einen Star Post findest.

Verlasse die Special Stage und benutze die Röhre, um Sonic nach oben zu transportieren. Dann mußt Du die über die sich bewegenden Plattformen zu einem Unbesiegbarkeits-Monitor rechts unten. Dann geht es wieder nach oben, und Sonic läuft solange nach rechts, bis er zu einem Luftschacht gelangt. Spring nach links, nimm den Superring und benutze den nächsten Luftschacht, um nach oben zu gelangen. Oben angekommen, tötest Du rechts den Shellcraker.

Lauf nach rechts und spring auf das Zahnrad, mit dessen Hilfe Du über das Puffersystem die obersten Plattform erreichst. Links oben ist ein Star Post. Tritt auf den Knopf, überquere die Plattform und betrete den Maschendraht-Tunnel. Jetzt muß Sonic die Rampe hinunter- und an der anderen Seite wieder hochlaufen, wo er einen Slicer ins Jenseits befördert. Neben den sich hin und her bewegenden Plattformen am anderen Sims solltest Du nach links in die Tiefe springen und einen One-Up finden.

Hüpfe zwischen die Plattformen und nach ganz oben. Nach einem Sprung auf die stachligen Blöcke verschwindet Sonic in der Röhre. Wenn er herauskommt, geht er weiter nach rechts, mit dem Puffersystem hinauf, sammelt das Schild auf und begibt sich nach ganz oben. Mit den beweglichen Plattformen springt er höher und geht dann so weit wie möglich nach links. Lauf durch den Maschendraht-Tunnel und die Rampe hinauf, mit Hilfe der Feder springst Du nach oben und rennst nach rechts, um diesen Akt zu beenden. Puh!

DRITTER AKT

Das ist wohl der einfachste der drei Akte, aber der Kampf mit Robotnik erwartet Dich schließlich noch.

Zuerst rennst Du nach rechts und tötest den Slicer. Danach springst Du auf das Uhrwerk und läufst nach rechts, wobei Du eine Menge von Ringen aufsammelst. Nun springst Du nach rechts auf die Plattform, vernichtest den Shellcraker und betrittst die Röhre, nach deren Verlassen Du Dich rechts hältst. Laß Dich dann von der Plattform fallen und heimse so einen Unbesiegbarkeits-Monitor ein. Spring mit der Feder nach oben und weiter geht es nach rechts, an der Presse vorbei und die Rampe hoch.

Damit Du den Stacheln oben ausweichst, solltest Du die Plattformen benutzen. Spring auf den Bolzen-Lift, und so kommst Du nach links oben. Mit Hilfe des Uhrwerks erreichst Du die Plattform ganz rechts. Wenn Du nicht von Stacheln zu Tode gestochen werden willst, halte Dich links. Spring auf die Feder, worauf Sonic durch den Rampen und Ringe-Abschnitt fliegt und schließlich bei einem Star Post landet.Indem Du wieder die Feder benutzt und nach rechts gehst, erreicht Sonic einen Maschendraht-Tunnel, den er durchquert, und rechts hinunter springt. Mit dem Lift fährt er weiter nach unten und läuft nach rechts, bis er auf einen Schraub-Lift trifft. Damit geht es nach oben, spring in halber Höhe ab, um den Korridor auf der rechten Seite zu betreten. Da Du einmal hier bist, springst Du von einer Schraubenmutter zur anderen, indem Du sie von oben nach unten bewegst. Bald darauf ist Sonic rechts angelangt. Geh immer weiter nach oben, aber meide den Shellcraker, bis Du noch einen Star Post findest.

Spring nach oben und geh dann nach rechts. Mit dem Puffersystem erreichst Du die obersten Plattform, nimm vorher aber noch den Super Ring. Oben angekommen tötest Du Slicer und rennst nach rechts, wo Du allen Bösewichtern ausweichst . Benutze dem Schraub-Lift, um nach unten zu kommen, und lauf nach links. Drücke den silbernen Knopf, der die Plattform auslöst, und benutze jetzt das Förderband.

Es geht weiter nach rechts, bis Sonic zwei Zahnräder passiert hat. Dann nämlich läßt er sich nach rechts unten fallen, wo er einen Star Post und einen Super Ring-Monitor findet. öber die Rampen und die Röhre gelangt er wieder nach oben. Dort läuft er nach rechts und vernichtet die Slicer. Mit dem Schraub-Lift erreicht Sonic die nächste Röhre.

Sobald Sonic dort wieder herausgekommen ist, muß er nach rechts rennen und findet noch einen Star Post. Fall hier nicht herunter, denn sonst würde Sonic einen frühen Tod sterben. Spring stattdessen lieber auf die sich bewegende Plattform, sammle die Ringe ein und lauf direkt vor Robotniks Nase.

ROBOTNIK

Der einfachste, aber grausamste Weg ist es, Tails zu benutzen. Spring auf die Seite des Robotnik-Mobils, sodaß Tails am meisten abbekommt. Wenn es blitzt, ist das eine Zeichen für einen Treffer, wie gewöhnlich. Eine kleinere Robotnik-Kugel wird durch die Gegend fliegen, die Du mit einer Super Spin-Attacke zerstörst.

Wenn alle kleineren Kugeln vernichtet sind, wird Robotnik einen Laserstrahl abschießen. Den mußt Du abwarten, und dann erneut zuschlagen.

SKY CHASE

Das Flugzeug folgt Sonics Bewegung und kann nach oben oder unten gesteuert werden. Sammle soviel Ringe wie nur möglich, um Zusatzpunkte zu erhalten, und vernichte die fliegenden Bösewichter mit einer Super Spin-Attacke. So bekommst Du noch ein paar Extrapunkte.

Diese Zone ist relativ einfach; befördere einfach nur die Bösewichte ins Jenseits und sammle soviele Ringe wie möglich. Die großen Schildkröten sind im Gegensatz zu den kleinen ungefährlich.

Denk daran, daß Sonic nützlicherweise von einem Bösewicht zum nächsten springen kann, was hilfreich ist, wenn mehrere auf einmal auftauchen.

Wenn Sonic und Tails über Wing Fortress fliegen, mach Dir über die Propeller und Flammen keine Gedanken - sie sind harmlos. Wenn die Festung vom Bildschirm verschwindet, bleibe ganz links und mach Dich auf eine Attacke der Balkiries gefaßt. Benutze wieder eine Super Spin-Attacke, um sie loszuwerden.

WING FORTRESS ZONE

Bleibe solange im Flugzeug, bis Rauch aus seinem Heck erscheint, und es an Höhe verliert. Spring dann auf die Plattform, um die Festung zu betreten.

Benutze nicht das Rollbrett, um Sonic nach oben zu schießen, denn sonst würde er einige Ringe verpassen. Spring in den Eingang und lauf die Passagen entlang. Du solltest die Luftströme benutzen, um Sonic nach rechts oben zu katapultieren, und dann nach rechts laufen, während Du die Ringe einsammelst und Clucker tötest. Geh dem Karren aus dem Weg und schnappe die Ringe bei den herunterführenden Stufen auf. Unten angekommen, spring auf die bewegliche Plattform, warte, bis sie den linken Rand erreicht hat, und spring. Wiederhole das bei den nächsten zwei sich bewegenden Plattformen.

Wenn die vier beweglichen Plattformen auftauchen, spring auf sie drauf. Rechts erscheint noch eine Plattform, die Du benutzt, um auf der soliden sicher zu landen. Lauf die Rampe hinauf, und dann stehst Du wieder vor einer beweglichen Plattform. Spring von der linken Ecke ab, um die feststehende zu erreichen. Vernichte die Clucker, weich den Kugeln aus und benutze die Luftströme, um weiterzumachen.

Wenn Sonic bei der kurzen Plattform ankommt, spring auf sie und steige auf den Stufen hinauf. Hier mußt Du vorsichtig sein, denn wenn Du eine Stufe verpaßt, mußt du wieder am Anfang des Levels beginnen. Böse Falle!

Wenn Du auf dem Eiermann Nr. 1 bist, lauf nach links und sammle die Power Sneakers ein, und springe auf die Aufzugsplattform, die Dich nach oben bringt. Spring schnell auf die Stufe und spring weiter, um einen One-Up zu bekommen. Es ist unmöglich, ganz oben zu landen, deshalb laß Dich nach unten fallen, um den Bonus einzuheimsen.

Rechts befindet sich ein Star Post. Verlasse die Special Stage und halte Dich rechts. Töte den Clucker, lauf die Rampe hoch und sammle rechts einen Unbesiegbarkeits-Monitor und zwei Superringe auf, aber hüte Dich vor den Geschossen. Danach mußt Du nach links gehen, die Ringe nehmen und auf den Aufzug springen. Spring nach rechts und töte die Clucker, wobei du wieder dem Karren ausweichen mußt, und lauf die Rampe hinauf nach ganz rechts.

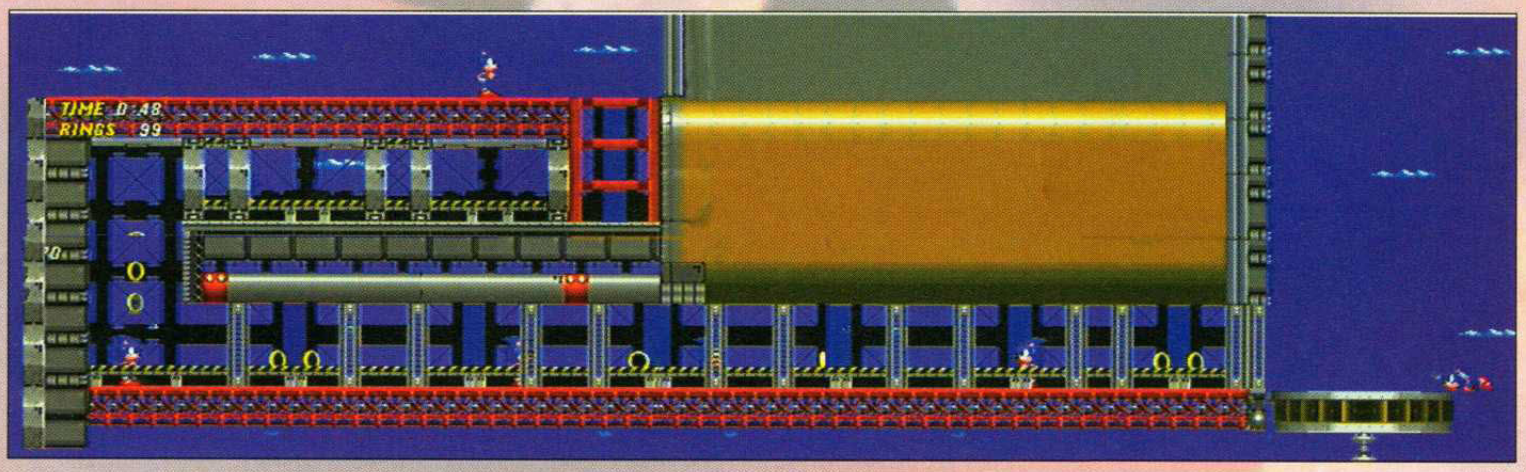
Jetzt vernichte den Clucker und spring auf den Haken. Ganz rechts ist ein Schild. Nimm es und laß Dich fallen, wobei Du die Clucker tötest und die Ringe einsammelst. Feuere Sonic von der Plattform am Boden die Rampe hoch und auf die mittlere Plattform. Jetzt geh nach links, um die Festung zu betreten. Wenn Sonic nach links geblasen wird, lenke ihn, sodaß er auf der obersten Plattform landet. Drücke einen Knopf und er macht den Rest. Sammle die Ringe und betrete die Festung wieder am anderen Ende.

Hüpfe von der kleine Plattform auf den nach unten fahrenden Aufzug. Spring dann nach rechts auf einen anderen Aufzug, dann auf noch einen, und schließlich auf eine Stufe, die nach kurzer Zeit wieder verschwindet. Wenn sie zur richtigen Zeit nicht auftaucht, spring nach oben auf den Aufzug und warte dort auf sie. Geh danach weiter nach rechts, bis Du einen Star Post gefunden hast.

Wenn Sonic die Special Stage verlassen hat, springt er auf den Karren und fliegt durch die Luft auf eine weit entfernte Plattform. Das ist ein trickreicher Sprung, also fall nicht, denn sonst ist Sonic Geschichte!

Beweg dich nach rechts, sammle die Ringe und lauf die Rampe hoch. Du erreichst den Haken, indem Du von einer beweglichen Plattform zur anderen springst, um dann auf der Plattform zu Linken landest. Benutze die Haken, um auf die nächsten Plattformen zu kommen, töte oben den Clucker und nimm den Super Ring-Bonus.

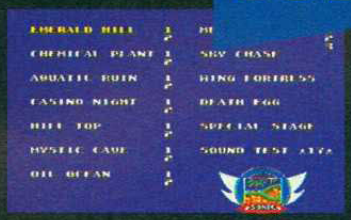
Laß Dich von ganz oben fallen und spring nach rechts. wobei Du dem Karren ausweichst und die Festung durchquerst. Bleibe immer rechts und sammle die Ringe ein. Möglicherweise erscheint ein Star Post. Verlasse das Special Stage wieder und spring auf die Luke zu seiner Rechten. Die Flying Fortress wird sich öffnen und Sonic wird noch einen Endkampf bestehen müssen.



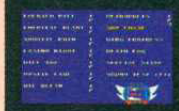
ROBOTNIK

Für diesen trickreichen Gegner benötigt man viel Konzentration und gute Fähigkeiten. Die zwei Laser zu beiden Seiten halten Sonic davon ab, sich Robotnik zu nähern, deshalb muß er sie wohl zerstören. Dazu muß er den oberen Laser treffen, wenn dieser gerade nicht feuert. Benutze die stachligen Plattformen, um ihn zu erreichen, und wiederhole diesen Vorgang solange, bis er explodiert. Versuche, so lange wie möglich auf der Plattform zu bleiben und den Laser so schnell wie möglich zu besiegen. Je länger Sonic in diesem Raum bleibt, desto größer wird die Chance, alle Ringe zu verlieren und das Ziel nicht zu zerstören.

ACTION REPLAY PRO CODES



Auswahl der Level
FFFE1000XX



für eine Zone
FFFE11000Y
für einen Akt, wobei XX und Y für die folgenden stehen:

XX		YY
00	Emerald Hill	0-1
04	Metropolis	0-2
06	Wing Fortress	0
07	Hill Top	0-1
08	Hidden Palace	00

(diese bringen Dich zur unvollendeten geheimen Palace Zone)

0B	Mystic Cave	0-1
0C	Casino Night	0-1
0D	Chemical Plant	0-1
0E	Death Egg	0
0F	Aquatic Ruin	0-1
10	Sky Chase	0

FFFE1 6000X
Nummer der Special Stages (0-6)

FFFE1 800XX
Anzahl der Fortsetzungen

FFFE2 0XXXX
Anzahl der Ringe

FFFE1 200XX
Anzahl von Leben

FFFE0 900FF
Sieh Dir Akt- und Orts-Gegenstände an (drücke A, um das Item zu ändern, und B, um das Objekt zu ändern.)

FFF76 000XX
Laß Sonic sehr schnell gehen (Hochgeschwindigkeits-Schuhe = 0C)

FFF76 20001
Sofortige Beschleunigung

FFF76 300XX
Beschleunigungsfaktor

FFF76 4XXXX
Bruchfaktor

FFFE0 30001
Neustart des Aktes

FFFE0900FF
Sieh Dir Akt- und Orts-Gegenstände an

FFFE2300XX
Verbleibende Zeit (0-9 Minuten)

FFB02 B0001
Schutzschild

FFFE3 0000X
Verpaßte/verbrauchte Star Posts. Alle Star Posts, an denen Du vorübergegangn bist, werden als verpaßt angesehen. X=Anzahl von ganz links aus.

FFFFB 10007
Werde SuperSonic (Kosten: 50 Ringe, sieh untenstehenden Code)

FFFE2 100F0
240 Ringe! Man verliert keine Ringe, solange der Action-Replay-Schalter an ist.

DEATH EGG

Die Schlacht gegen den bösen Robotnik war lang und abenteuerlich. Der entscheidende Kampf ist so nah wie noch nie, aber zuvor muß Sonic noch Robotniks Wächter besiegen.

Lauf nach rechts in den großen Raum. Der Sonic-Doppelgänger wird auf der rechten Seite des Bildschirms auftauchen, und unterstützt von Turbostiefeln mit Düsenantrieb, herumfliegen. Schlage ihm auf den Kopf und ziehe Dich nach links zurück. Versuche, ihn mindestens zweimal zu treffen. Er wird nach links laufen, also spring über ihn hinweg und folge ihm dann in die Ecke.

Greife ihn dann in der Ecke mit einem Super Spin an, dann noch einmal, wenn möglich zweimal, und wiederhole die Attacke, wenn er von Seite zu Seite rennt. Benutze den Super Spin auf dem Boden, um ihm noch mehr Energie zu nehmen. Umso öfter Du ihn triffst, desto schneller wird er sterben.

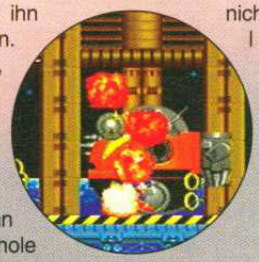
Wenn der Wächter nach links läuft, rolle Dich zu einem stachligen Ball zusammen und greife an. Bleibe, wo Du bist, bis er herunterzusteigen beginnt, dann spring über ihn. Warte ungefähr in der Mitte des Bildschirms und greif ihn mit noch einer oder zwei Super Spin-Attacken an.

Mit ein bißchen Glück ist er jetzt tot. Falls nicht, schlage ihm immer weiter auf den Kopf und weiche seinen Stacheln aus. Sollte er noch lebendig sein, ziehe Dich routinemäßig auf eine Seite zurück und schlage ihn, wann immer es möglich ist. Die gefürchteten fliegenden Stachel des Wächters greifen nun Sonic an, der ihnen mit Glück ausweicht. Kämpfe weiter, bis der Wächter besiegt ist.

ROBOTNIK

RobotnikUm Robotnik zu töten, schlage ihn nur von unterhalb. Wenn Sonic ihn an einer anderen Stelle trifft, verliert er ein Leben. Sollte Robotnik auf ihn zielen, rolle zur linken oder zur rechten Seite, und dann kannst Du wieder angreifen. Wiederhole es solange, bis er explodiert. Und gib nicht auf!

Nun erscheinen die Titel, die das Ende des Spiels ankündigen. Wenn Du alle sieben Chaos-Smaragde eingesammelt hast, werden spezielle Farbsequenzen sichtbar werden. Falls nicht, wirst Du mit langweiligen schwarz-weißen Screenshots abgefunden. Herzlichen Glückwunsch!



BÖSEWICHTER

TURTLOIDS

Die Sky Chase-Zone sollte eigentliche keine Probleme bereiten, aber achte auf die Geschoße von der kleinen Schildkröte. öber die große kann Sonic hinwegspringen.

NEBULA

Nebula feuert von unten eine böse kleine Kugel ab. Vernichte ihn, wenn Du ihn siehst, sammle somit Punkte und entgehe dem Risiko, getroffen zu werden. Sonst sollten keine Schwierigkeiten auftreten.

BALKIRY

Nebula feuert von unten eine böse kleine Kugel ab. Vernichte ihn, wenn Du ihn siehst, sammle somit Punkte und entgehe dem Risiko, getroffen zu werden. Sonst sollten keine Schwierigkeiten auftreten.

CLUCKER

Er ist der letzte Bösewicht, der noch auftaucht. Paß auf die Geschoße auf, die er aussendet, und töte ihn mit einer Super Spin-Attacke.

SPIEL-P

Mit gut über 600 Sega-Game-Re
Master System und Game Gear gibt es hier die Mög

MEGA DRIVE ▼ MEGA DRIVE ▼ M

1943
IMPORT
Luftschlacht-Ballerspiel. Spiel Dich durch die vielen Schwierigkeitsgrade mit einer Vielzahl von Waffen. Total veraltet, aber immernoch spaßig. **64%**

688 ATTACK SUB
SEGA
U-Boot Simulationen sind hier wirklich selten, aber dieses Modul hier zeigt, daß es auch anders geht, sofern man sich anstrengt. Es ist anfangs recht schwierig, aber immerhin der Mühe wert. **78%**

ADVANCED WW2
SIMULATOR
Das ist ein sehr schwieriges Spiel. Man braucht dazu ein gefestigtes Wissen der die japanischen Sprache. Eigentlich schade, denn esverbirgt sich ein großartiges Spiel dahinter. **76%**

AERO BLASTERS
IMPORT
Zu kurz und zu einfach. Ein durchschnittliches Ballerspiel.Es macht zwar zu zweit Spaß, aber es gibt bessere Spiele dieses Genres. **62%**

AFTER BURNER II
SEGA
Sehr genaue Kopie des hydraulischen Spielautomaten. Wie auch immer, es ist ein bißchen einfach und leidet an zu vielen Wiederholungen. **66%**

AIR DIVER
IMPORT
Ähnlich wie After Burner II sowohl in Aussehen als auch in Spielbarkeit. Es ist ein herausfordernderes Spiel mit einer größeren Anzahl von Widersachern und schwer besiegbaren Endgegnern. **77%**

ALESTE (MUSHA)
IMPORT
Dieses hier ist ein spaßiges, vertikal scrollendes Ballerspiel. Detaillierte Grafik, aber ,wie ähnliche Spiele, wird es sich den meisten wahrscheinlich als zu einfach erweisen. **80%**

ALEX KIDD IN THE ENCHANTED CASTLE
SEGA
Dieses Plattform-Adventure hat massig Spiele und ist vollgepackt mit einer durchschnittlichen Auswahl an Gegnern, jedoch wird das gesamte Szenario sehr langweilig. **62%**

ALIEN 3
FLYING EDGE
Es könnte das fantastischste bisherige Plattform-Ballerspiel werden. Nette Grafik und Sound, aber sogar für einen Anfänger keine große Herausforderung. **77%**

ALIEN STORM
SEGA
Dieses horizontal-scrollende Alien-Ballerspiel ist viel zu leicht. Die Zwei-Spieler-Option ist zwar spaßig, aber man wird allem schnell überdrüssig. **74%**

ALISIA DRAGOON
SEGA
Alisia Dragoon ist schwer. Du mußt ihr durch acht Schauplätze in der Art von denen in Valis helfen. Einige Leben und kniffelige Endgegner, sehr herausfordernd. **82%**

ALTERED BEAST
SEGA
Das erste Spiel, das Mega Drive-Besitzer beeindruckte. Die Grafik flackert und die Reaktionen sind langsam. Normalerweise wird so etwas umsonst abgegeben – um ehrlich zu sein. **48%**

AMBITION OF CAESAR
IMPORT
Nur für wahre Fans von Strategie-Spielen. Glücklicherweise ist die Grafik hervorragend und wird Dich sehr lange fesseln. Aber leider kommt man nur sehr schwer hinein. **73%**

AMERICAN GLADIATORS
IMPORT
Zuerst gab es catchende Riesen, jetzt Fleisch-schlagende Gladiatoren. Man muß 6 Wettkämpfe bestehen, bevor man ein richtiger Gladiator ist. Ein Spiel für Mädels? **72%**

AQUATIC GAMES
ELECTRONIC ARTS
James Pond ist ein Fisch und die Hauptfigur in einer Serie von noblen, aber lustigen Disziplinen. Bezaubernde Grafik und Gameplay machen dieses Spiel zu dem besten bisherigen Sportwettkampf. **82%**

ARCH RIVALS
FLYING EDGE
Hüpf, spring und schlage Dich durch diese Extravaganz des Basketballspiels. Für eine Stunde macht es bestimmt viel Spaß, aber dann zeigt sich die Mittelmäßigkeit. **76%**

ARCUS ODYSSEY
IMPORT
Rollenspiel in der Art wie Gauntlet. Zwei Spieler zerstören gleichzeitig acht grafisch sehr gute Level. Es gibt ein oft benutztes Password-Save. **89%**

ARIEL: THE LITTLE MERMAID
SEGA
Benutze deine Fähigkeiten, entweder als Arielle oder als Triton, um die bösen Krüfte der Dunkelheit zu besiegen, und rette Deinen Kumpel. Viele boshafte Haie! **72%**

ARNOLD PALMER TOUR GOLF
SEGA
Eines der ersten Golf-Spiele, aber es hält immer noch dem Vergleich mit PGA Tour Golf stand. Man glaubt wirklich, auf dem Golfplatz zu stehen. **81%**

ARROW FLASH
SEGA
Das ist ein sehr offenes Ballerspiel. Die Grafik ist schlecht, die Bonusgegenstünde viel zu selten und die Endgegner ein echter Witz. Wieso sollte man so etwas spielen? **29%**

ART ALIVE
SEGA
Dieses innovative Kunst-Paket ermöglicht es Dir innerhalb der Grenzen des Mega Drive zu malen. Einziges Problem: Man kann die Bilder nicht speichern oder ausdrucken lassen. **39%**

ASSAULT-SUIT-LEYNOS
IMPORT
In den Staaten heißt es Target Earth. Du bist ein Roboter, der ähnliche Roboter auf acht Mondlandschaften bekämpfen muß. Nicht viel Spaß, aber einige nette Cheats. **42%**

ATOMIC ROBOKID
IMPORT
Schon wieder eines dieser langweiligen Shoot-'em-ups. Definitiv etwas für Fans solcher Spiele, die jede Neuerscheinung kaufen, auch wenn sie Müll ist. **37%**

ATOMIC RUNNER
IMPORT
Eindrucksvolle Grafiken und tolle Sound-Effekte machen es zu einem soliden Plattform-Ballerspiel. Es gibt aber noch bessere, und dieses nimmt nach einigen Stunden an Spannung ab. **59%**

AXIS
IMPORT
Ein gut versteckter Edelstein. Sehenswert allein schon wegen der 3-D-Grafiken, außerdem hat es ein sehr fesselndes Gameplay. Ein schönes, aufsehenerregendes Ballerspiel. **75%**

BACK TO THE FUTURE III
IMPORT
Marty McFly ist in der schlechtesten Weise animiert und erweist sich als echte Enttäuschung in diesem.Denkt noch nicht einmal daran, es zu testen! **28%**

BAD OMEN
IMPORT
Diese Umsetzung hält mit dem Original auf der großen Maschine nicht mit. Trotzdem sind die Grafiken toll, und es müssen einige wirklich harte Nüsse geknackt werden. **75%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Das ist zweifellos eines der schwersten Filmumsetzungen überhaupt. Noch ärgerlicher ist, daß alles so perfekt ist: die Grafik, die Schwierigkeit, der Sound, usw. und es ist voll von Herausforderung. **89%**

BATMAN
SEGA
Diese schöne Konvertierung wurde offiziell nur in Großbritannien herausgebracht. Es wird hauptsächlich von der genauen Grafik zusammengehalten, kann sonst aber etwas langweilig werden. **82%**

BATMAN RETURNS
SEGA
Kein begeisterndes Spiel. Total unoriginell mit schlechter Grafik und noch schlechterem Sound. Eine wirkliche Verschwendung. **43%**

BATTLE GOLFER
IMPORT
Ein Golden-Oldie-Arcade-Adventure. Es handelt von der Ausbeutung des Golfballs. Es hört sich zwar nicht nach einem guten Ausgangspunkt für ein Spiel an, aber es ist gut. **72 %**

BATTLE SQUADRON
ELECTRONIC ARTS
Eines seiner Vorteile anderen Ballerspielen gegenüber ist die harte Herausforderung noch an die begabtesten Spieler. Wenn du ein gutaussehnendes- und anzuhörendes Spiel haben willst, bist du mit diesem bestens bedient. **85%**

BEAST WARRIORS
IMPORT
Farbige, detaillierte Grafiken hervorgehoben von schrecklichem Sound und langsamem, holprigen Gameplay. Laß dich nicht von schönen Bildern irritieren, es gibt nichts Schönes an diesem Spiel. **20%**

BIMINI RUN
IMPORT
Ein Ballerspiel, das mit einem anderen Szenario als dem Weltraum zu beeindrucken versucht. Eine Zeit lang witzig, dann aber wiederholend und langweilig. **57%**

BIO SHIP: PALADIN
IMPORT
Ein zufriedenstellendes 2-Mann-Ballerspiel mit coolem Sound und betäubenden Gegnern in jedem Level. Wenn zuviele Sprites auf dem Bildschirm sind, wird es langsamer. Außerdem ist es zu einfach. **51%**

BLOCK-OUT
ELECTRONIC ARTS
Tetris in 3-D. Man versucht,von oben sehend, Blöcke in einem Loch zu stapeln. Man braucht schon einige Zeit, bis man sich an die Perspektive gewöhnt hat, aber dann ist es sehr herausfordernd. **76%**

BONANZA BROS
SEGA
Außer einer simplen Grafik ist der schwächste Teil dieser sonst guten Umsetzung ist die Tatsache, daß es sehr einfach ist. Such Dir einen Partner und spiel dieses Spiel schnell im Zwei-Spieler-Modus durch. **58%**

BUCK ROGERS
ELECTRONIC ARTS
Rollenspiel, in der Schwierigkeit genau richtig für Anfänger. Wegen der zwingenden Herausforderung gibt es immer genug zu tun. **86%**

BUDOKHAN
ELECTRONIC ARTS
Die exzellente Darstellung schafft eine großartige Atmosphäre. Eine Schande, daß darunter nur ein sehr abflachendes Prügelspiel mit wenigen Gegnern und nur begrenzten Bewegungen verborgen ist. **56%**

BULLS vs LAKERS
ELECTRONIC ARTS
Erlebe in diesem Basketball-Simulator nocheinmal das NBA-Finale von 1991. Auf jedes Detail wurde geachtet, was das Spiel äußerst genau macht. Nur für eingefleischte Fans. **78%**

BURNING FORCE
IMPORT
Ein trauriger Versuch, aus dem ein spannendes Ballerspiel hätte werden sollen. Es bietet nichts Neues. Das Szenario, dir Grafik und das Gepiepse wurden schon oft gesehen und werden leider noch oft gesehen werden. **28%**

CADASH
IMPORT
Ein japanisches Arcade-Adventure. Wegen den genauen Hintergründen und den Sprites in leuchtenden Farben macht es Spaß zu spielen, aber der eigentliche Enthusiasmus läßt schnell nach. **65%**

CALIBRE .50
IMPORT
Vertikal gescrollte Ballerspiele gibt es viele, und um irgendwie gut zu sein, müssen sie etwas Besonderes haben. Calibre .50 ist leider sehr mittelmäßig. **33%**

CALIFORNIA GAMES
SEGA
Alle coolen Sportarten sind in diesem bunten Äußeren eingeschlossen, aber das Spiel wirkt gehetzt, mit einfacher Grafik und Gameplay. Ein altes Spiel, welches nie auf den neuesten Stand gebracht wurde. **65%**

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS
SEGA
Noch ein Schlacht gegen die Müchte des Bösen. Im Zwei-Spieler-Modus lohnt es sich, zu spielen, aber ein Solo-Spieler sollte besser die Finger davon lassen. Es ist viel zu einfach und schon längst veraltert. **37%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Wenn Du das nicht besitzt, was hast Du dann die ganze Zeit gemacht? Dieses Spiel hat einfach alles: großartige Grafiken, super Sound, tolles Gameplay und einen dynamischen Schwierigkeitsgrad. **93%**

CENTURION
ELECTRONIC ARTS
Ein sehr willkommenes historisches Strategie-Spiel mit hervorragenden Landkarten im Spiel selbst, ...usw. Wie auch immer, die fesselnde Geschichte fesselt nicht sehr lang. **70%**

CHAKAN
SEGA
Entnommen von der Comic-Serie gleichen Namens. Kreative Grafiken schaffen eine unheimliche Atmosphäre – genau wie die Musik – aber das mißlungene Gameplay vermasselt sie. **76%**

CHAMPIONSHIP PRO-AM
IMPORT
Das ist eine Kreuzung zwischen Super Off Road und Super Sprint mit guter isometrische Sicht auf die Spur. Die leuchtende Grafik und super wenig Soundtrack machen es ansprechend. **75%**

CHIKI CHIKI BOYS
SEGA
Das ist Mega Twins und es ist viel zu nett und viel zu einfach. Jüngere Spieler sollten wohl eine Herausforderung darin versteckt finden, aber sonst bietet dieses Plattform wenig. **44%**

CHUCK ROCK
VIRGIN
Steinzeit-Humbug in diesem Arcade-Adventure. Voll von Witzen, spricht diese humorvolle Suche spricht den Intellekt an und fordert völlig Deine Spiel-Fähigkeiten. **81%**

COLUMNS
SEGA
Solche simplen Puzzle-Spiele scheinen ihr Geld nicht wert zu sein, aber wenn Du sie solange spielst wie dieses hier, wird alles klar. **84%**

CORPORATION
VIRGIN
Die geheimen Experimente eines Genetik-Labors enden mit einem Disaster, als eine ihrer Kreaturen entkommt. Du wirst von der Regierung gerufen, diesen Mutanten zu erledigen und die Firma, die diese Monster fabriziert, ausspionieren. **90%**

CRACKDOWN
SEGA
Wandere herum im Gauntlet-Stil, und schieße auf alles, was sich bewegt. Die Grafik ist genau und das Gameplay macht dieses Spiel wert, sich damit zu beschäftigen. **82%**

CRUE BALL
ELECTRONIC ARTS
Schneller und wilder Flipperautomat-Simulator. Ein mißlungener Versuch, Dragon's Fury zu verbessern. Zehn verschiedene Flipper, massig Bonus-Screens und Musik von Motley Crue. **72%**

CURSE
IMPORT
Es ist ein trauriger Tag, wenn etwas derartig "ansprechendes" veröffentlicht wird. Der einzige Anschaffungs-Wert ist die Neuheit, eines der schlechtesten Ballerspiele zu besitzen. **10%**

CYBERBALL
SEGA
Futuristischer American Football mit Metall-Monstern könnte etwas merkwürdig klingen, aber die Neuheit ist erst die halbe Miete. Die ungenauen Grafiken vermasseln alles. **56%**

DANGEROUS SEED
IMPORT
Eine ungewöhnliche Grafik bezieht den Spieler richtig ein. In 12 Level muß man außerirdische Pflanzen zerstören. Auf jeden Fall hast Du daran noch Spaß, wenn Deine Geranien schon verwelkt sind. **86%**

DARIUS II
IMPORT
12 Level können in beliebiger Reihenfolge abgegriffen werden, was bedeutet, daß es eine Vielzahl von möglichen Enden gibt. Schon das allein sollte die Fantasie eines Ballerspiel-Spielers kitzeln. **83%**

DARK CASTLE
ELECTRONIC ARTS
Der Soundtrack ist der einzige Lichtblick in diesem ermüdenden Angebot. Holprige Bewegungen der Figuren und eine sehr ungenaue Kollisionsabfrage bringen Dich dem Ausschalter nahe. **52%**

DARWIN 4081
IMPORT
Die klassischen kleinen Aliens abzuschießen kann sich manchmal als echte Plage herausstellen, aber mit Darwin 4081 ist es eine wahre Freude. Spektakuläre Grafik. **83%**

DAVE ROBINSON'S SUPREME COURT
SEGA
Die Sicht aus dem Zeugenstand mag etwas merkwürdig sein, aber es ist bei weitem die beste Spielart. In allen Gebieten brillant, nur schade, das die Spieler nicht real sind. **91%**

DEADLY MOVES
IMPORT
Schlechter Versuch, nur ein Street Fighter II-Verschnitt, bei dem jeder Wrestler begrenzte Bewegungen und nur eine spezielle Attacke hat... Es fehlt an Verbesserung. **71%**

DEATH DUEL
RAZORSOFT
Ein Ballergame, das mehr als nur eine Explosion ist. Extrem schwieriges und superschnelles Gameplay, aber zu eintönig. **62%**

DECAP ATTACK
SEGA
Das gleiche Spiel wie Magical Flying Hat Turbo Adventure mit gotischer Grafikund blutigen Gemetzeln. Komplex und sehr gut spielbar. **81%**

DESERT STRIKE
ELECTRONIC ARTS
Ein Meisterwerk lebhafter Action, wobei Du die Kontrolle über einen Apache Helikopter übernimmst und spezielle Missionen im Mittleren Osten ausführenmußt. Purer Ballerspaß mit ein bißchen Strategie. **93%**

DEVILISH
IMPORT
Dieses Spiel ist so ähnlich wie Break-Out, aber mit weitaus besserer Grafik. Du steuerst zwei Schläger (nicht einen), mit denen Du Mauern zerstörst. Ein süchtigmachender "Hau-Sie-Runter" Spaß. **85%**

DICK TRACY
SEGA
Viele nette Zeichentrickelemente und anstündig gezeichnete Sprites, aber dem Spielgeschehen mangelt es an Originalität. Dies ist die beste Version desSpiels. **71%**

DINOLAND
IMPORT
Devil Crash auf Abmagerungskur. Verlorengegangen sind sie komplexen, atmosphärischen Grafiken und heftigen Sounds, während schwaches Scrolling und simplesGameplay hinzugefügt wurden. **43%**

DJ BOY
IMPORT
Während eine Menge Originalität in DJ Boy steckt – ein Hau-Drauf-Spiel auf Rollerskates – ist es einfach und zu leicht. **59%**

DOUBLE DRAGON
BALLISTIC
Ein Genuß für Arcadegame-Fans. Zwei Spieler können sich springend und schlagend ihren Weg durch die drei Stages der Stadt bahnen. Viel besser als der Nachfolger. **72%**

DOUBLE DRAGON II
IMPORT
Alles ist schlecht, auch der Sound! Die Grafiken flackern, die Figuren schwer zu steuern und das Gameplay ermüdend. **29%**

DOUBLE DRAGON 3
FLYING EDGE
Hoffentlich die letzte Episode im abgrundtiefen Double Dragon Krieg. Fünf Stages sich wiederholender und grafisch nutzloser Straßenkämpfe. **35%**

DRAGON'S FURY
DOMARK
Offizielle Veröffentlichung von Devilish. Herrlich fesselndes Spiel mit super Grafiken und Sound und Unmengen brillanter Bonusräume. **85%**

DUNGEONS AND DRAGONS
IMPORT
Dungeons and Dragons wird sicherlich Deine Rollenspielfähigkeiten aufs äußerste prüfen.überragende Grafiken und unbegrenzte Motivation machen dieses Spiel zu einem Muß. **84%**

ROFIL

ews für Mega Drive,
chkeit , Dich vollständig zu informieren.

GA DRIVE ▼ MEGA DRIVE

DYNAMITE DUKE
SEGA
Der Op Wolf Stil hinter der Schulterperspektive paßt gut, es gibt massenhaftschön gezeichnete Gegner zum Ummähen. Leider ist es viel zu einfach. **73%**

EARNEST EVANS
IMPORT
Die Originalversion, die später eines der ersten Mega-CD Spiele war. Führe Deinen unerschrockenen Erforscher durch die zahllosen Scenarios dieses farbenprüchtigen Adventures. **72%**

EA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS
Dies ist eine der besten Sportumsetzungen überhaupt. Aufgrund der Realitätsnähe macht EA Hockey im Zwei-Spieler-Modus sehr viel Spaß, aber auch Einzelspielern wird es an Herausforderung nicht mangeln. (Siehe NLHPA Hockey) **94%**

ECCO
SEGA
Delphin Fans werden dieses Spiel mehr als fesselnd finden. Es geht darum, Ecco durch trübe Gewässer auf seiner Suche nach seinen verschwundenen Lieben zu führen. Exzellente Grafiken und sehr originell. **94%**

ELEMENTAL MASTER
IMPORT
Dieses Ballerspiel enthüllt zu wenig Levels, die auch noch viel zu leicht zu bezwingen sind. Das Spielgeschehen ist sehr fesselnd und ansprechend. **83%**

EL VIENTO
IMPORT
Dieses Spiel schaut nicht nur gut aus, es spielt sich auch wie ein Traum. Die Animationen und unbewegten Bilder ermutigen dazu, mehr zu riskieren, wenn es auch schwierig ist. **88%**

ESWAT
SEGA
Die Konvertierung von Eswat ist sehr gut gelungen. Multidirektionales Parallax-Scrolling gibt den Eindruck eines gewaltigen Spiels. Sehr interessantund fesselnd. **84%**

EUROPEAN CLUB SOCCER
VIRGIN
Wenn Du Fußballsimulationen dieser Art magst, dann ist dies das perfekte Spiel. Es gibt große Grafiken, die überzeugend bewegt werden und eine glaubhafte Atmosphäre erzeugen. Möglicherweise das zur Zeit beste Spiel seiner Art. **88%**

EVANDER HOLYFIELD'S BOXING
SEGA
Gute Sprites und ein extrem herausforderndes Spielgeschehen machen dieses Spiel besser als gewöhnliche Simulationen. Die knackigen Soundeffekte sind realistisch. Atemberaubend! **87%**

EXILE
IMPORT
Eine ungewöhnliche Mischung aus Rollen-, Plattform und Puzzlespiel macht Exile zu einem hochinteressant zu spielenden Game. Bewundernswert und lohnend, sich anzuschauen. **83%**

EX-MUTANTS
SEGA
Bewahre die Bevölkerung vor der Auslöschung durch die Folgen des dritten Weltkriegs. Dataillierte Grafiken und beeindruckender Sound. Enttäuschend. **69%**

F-1 CIRCUS
IMPORT
Süchtig-machend und spielbar. F-1 Circus ist einer der besten Action-Autorennsimulatoren. Mit vielen Strecken auf der ganzen Welt macht es einfach großen Spaß. **84%**

F-1 GRAND PRIX
IMPORT
Ausgezeichnete Soundeffekte und Grafiken lassen richtigen Rennspaß aufkommen. Es mag zwar nicht so schnell wie F-1 Circus sein, aber die Ansichten sind einfach viel besser. **89%**

F-22 INTERCEPTOR
ELECTRONIC ARTS
Viele Scenarios, in denen man abgeschossen werden kann, einschließlich dem Irak, wo Saddam Tränen über seine geliebten Kameraden vergießt. überholt, aber trotzdem der einzige Flugsimulator. **89%**

THE FAERY TALE ADVENTURE
ELECTRONIC ARTS
Eines der größten und herausvordernsten Spiele. Fans von Rollenspielen und Adventures werden es mögen, aber es ist auch zugänglich und ideal für Einsteiger. **81%**

FANTASIA
SEGA
Mögen die Grafiken auch ziemlich gut sein, so hat das Spiel eine schlechte Kollisionsabfrage, demotivierende Neustartpunkte und sich wiederholendeSpielhandlung. Sehr, sehr zäh. **81%**

FASTEST 1
IMPORT
Volle Punktzahl für den Splitscreen im Zwei-Spieler-Modus, aber Null Punkte für die Aufmachung und das Spielgeschehen. Rennspiele sind im Grunde genommen simpel, aber sicher nicht sooo simpel. **48%**

FATAL LABYRINTH
IMPORT
Fatal Labyrinth ist weit davon entfernt, eine echte Herausforderung für den erfahrenen Adventure-Freak zu sein. Es erweist sich eher als ideal für den absoluten Neuling, sich darin zu vertiefen und das Spiel zu lösen. **68%**

FATAL REWIND
ELECTRONIC ARTS
Ursprünglich The Killing Game Show genannt, nutzt dieses Spiel die Hardware hervorragend aus. Dröhnender Soundtrack und super Grafiken begleiten dieses knifflige Plattformspiel. **88%**

FATMAN
IMPORT
Das ist kein Street Fighter II, aber es beinhaltet natürlich Schlägereien. Es ist ein Spiel wert, wobei komische Figuren über den Bildschirm ziehen. **64%**

FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
FLYING EDGE
Möglicherweise das schlechteste Autorennspiel auf dem Markt. Langweilige Grafiken und ruckelndes Scrolling machen dieses Spiel schrecklich. Monoton leiernder Sound kann da auch nicht helfen. **38%**

FIGHTING MASTERS
IMPORT
Ein anderes Beispiel solcher Spiele, deren Aufmachung nur dazu da ist, die Tatsache zu vertuschen, daß sonst nichts dahinter steckt. **30%**

FINAL BLOW
IMPORT
Die Tatsache, daß das Spiel ziemlich einfach ist, bedeutet auch, daß Du nicht nach anderen Werten schauen darfst. Die Boxer sehen großartig aus, aber ihre Kraft ist so immens, daß niemand eine Chance hat. **42%**

FIRE MUSTANG
IMPORT
Ein Schauplatz des Zweiten Weltkrieges für ein Ballerspiel zu benutzen, das erscheint nicht unbedingt richtig. Die großen Grafiken verlangsamen das Spiel-geschehen weit unter eine akzeptable Geschwindigkeit. **55%**

FIRE SHARK
SEGA
Lustiges Ballerspiel mit allem außer Herausforderung. Gute Grafiken, viele Extras und eine breite Masse an Gegnern, die aber besser sind. **75%**

FLICKY
SEGA
Die Grafiken sind entsetzlich, die Sprites winzig, die Hintergrundbilder einfach und das Gameplay ist langweilig. **37%**

FORGOTTEN WORLDS
SEGA
Das sich wiederholende Spielgeschehen wirkt ermüdend. Die Stages sind langund die Gegner vielfältig. Alles in allem ein zähes, aber vergnügliches Ballerspiel. **72%**

GADGET TWINS
IMAGITEC
Überragende Grafiken und wundervolle Zeichentrickeffekte machen dieses Spiel zu einem Hit. Vergnüglich zu spielen und absolut niedlich. Ein scrollender Actionhammer. **90%**

GAIARES
IMPORT
Wiederum eine Automatenkonvertierung. Wie auch immer, Gaiares ist ein ein-drucksvolles Shoot-'em-up Game, das alle Fans von Ballerspielen glücklich machen sollte, trotz eines Mangels an Originalität. **84%**

GAIN GROUND
SEGA
Ein simultanes Zwei-Spieler-Game. Steuere eine Kämpfergruppe, die durchschießen, bomben und springen ihren Weg durch eine massige Landschaft, einfach brilliant! **88%**

GALAXY FORCE II
SEGA
Nun, äußerlich sieht das Spiel ganz gut aus, ist aber Meilen davon entfernt. Es wurde total verunstaltet. Keine Spielbarkeit, wenig Motivation – ein totalerFlop. **20%**

GHOSTBUSTERS
SEGA
Alle Personen, die wir kennen und die wir lieben, wurden in japanische Mutanten mit riesigen Köpfen verwandelt. Es ist kein Vergnügen, es zuspielen. **28%**

GHOULS'N'GHOSTS
SEGA
Ein teures, aber großartiges Actionadventure, das schon zu einem Klassiker wurde. Es gibt keine Entschuldigung für den hohen Preis. Dummerweise sollte dennoch jeder mal 'reingeschaut haben! **90%**

GLOBAL GLADIATORS
VIRGIN
Wundervolles Plattformspiel, bei dem man Vanillesoße auf Slimemonster feuert und McDonald's Symbole sammelt. Die Grafiken und Sounds sind exzellent. Das Gameplay ist sehr originell und vollgepackt mit herausfordernden Levels. **93%**

GODS
IMPORT
Super Grafiken mit authentischen und kräftigen Hintergründen, aber bis jetzt noch nicht offiziell veröffentlicht. Nur erhältlich aus Japan und den USA, aber es lohnt sich, es anzuschauen. **92%**

GOLDEN AXE
SEGA
Seinerzeit ein wirklich bahnbrechendes Arcade-Adventure. Zu einfach, aber das Spiel enthüllt viele Locations und aggressive Gegner. **72%**

GOLDEN AXE II
SEGA
Noch einfacher als das Original. Dieses Remix enthüllt viele neue auszulöschende Kreaturen und einige hübsche Screens. Kaufe eins, wenn Du unbedingt mußt, abernicht beide. **75%**

GRANADA X
SEGA
Lustiges Steuern eines 20t Panzers, um ein gekidnapptes Mädchen zu befreien. Ansprechend gemacht, die Von-Oben Ansicht bringt ein neues Feature zu einem gewöhnlichen Ballerspiel. **83%**

GRANDSLAM TENNIS
SEGA
Durchschnittliches Tennisspiel, inoffiziell als Jennifer Capriati Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

GREENDOG
SEGA
Steuere Greendog auf seinem Trip durch die Wildnis. Gute Animationen, aber dennoch viel zu leicht. Ein höherer Schwierigkeitsgrad wäre besser gewesen. **80 %**

GREY LANCER
IMPORT
Superschnell scrollendes Ballerspiel. Beeindruckende Sounds und nichts anderes als überragendes Gameplay. Die Waffenauswahl bringt noch mehr Spaß. **85%**

GYNOUG
SEGA
Am Ende eines jeden Levels befinden sich einige abscheuliche Wächter. Das allein macht das Spielgeschehen echt spaßig. Das Spiel ist überzeugend und wert, einmal hineinzuschauen. **79%**

HARDBALL
IMPORT
Eine durchschnittliche Baseballsimulation, die gut ausschaut, aber nichts zubieten hat, wenn es ums Spielgeschehen geht. Versuche etwas in der RBI Serie. **38%**

HARD DRIVIN'
TENGEN
Das Spiel (mit Sicht aus dem Cockpit) nutzt gefüllte Vektorgrafik, um die Straßen usw. abzubilden und ist, trotz seiner Kritiken, ein sehr spielbarer Fahrsimulator. **86%**

HEAVY NOVA
IMPORT
Ein "Einer gegen Einen"- Kampfspiel in der Roboterwelt. Eine andere CD Umsetzung, die nicht ohne Modul hütte umgesetzt werden können. Es gibt tausendmal bessere Spiele dieses Genres. **49%**

HEAVY UNIT
IMPORT
Der interessante Punkt an diesem Ballerspiel ist, daß man die Form seines Schiffes ändern kann. Das bringt einen zusätzlichen taktischen Aspekt zu einem durchschnittlichen japanischen Spiel. **78%**

HELLFIRE
IMPORT
Eigenartiges und verwirrendes Ballergame, das eine treue Anhängerschaft von Fans hat, die darauf schwören. Gute Grafiken und Vielfältigkeit können die schwache Herausforderung nicht wettmachen. **69%**

HERZOG ZWEI
SEGA
Aufgrund dieses Namens würde man nicht darauf kommen, daß dieses Spiel eine offizielle britische Veröffentlichung war. Dennoch ist es ein gelungener Versuch, strategische mit Actionelementen in dieser Panzersimulation zu verbinden. **76%**

HOME ALONE
SEGA
Völlig durchschnittlicher Abklatsch des Kinofilms. Durchschnittliche Grafiken und Sounds, unterdurchschnittliches Spielgeschehen, wirklich total langweilig. **54%**

IMMORTAL (THE)
ELECTRONIC ARTS
The Immoral vereint brilliante Ansichten mit knifflgen Puzzles, um ein monstermäßiges Spiel auf die Beine zu stellen. Zu alledem kommen beinahe 20 verschiedene blutige Todesszenen. **83%**

INSPECTOR X
IMPORT
Dies ist ein wirklich überragendes Ballerspiel, wobei das Gameplay Dich fest-hält wie ein Saugnapf, die Grafiken Dich immer wieder überraschen und der Sound das Adrenalin hochsteigen lassen. **90%**

ISHIDO: THE WAY OF THE STONES
IMPORT
Fans des klassischen chinesischen Spiels Shanghai werden diese Simulation lieben. **64%**

JAMES BOND – THE DUEL
DOMARK
James Bond bietet seine Dienste zur Befreiung von ein paar Blondinen. Niedliche Animationen und tadellose Grafiken werden durch Spoteffekten verstärkt. **80%**

JAMES POND
ELECTRONIC ARTS
Dies war das erste MD Spiel, das in Großbritannien programmiert wurde. Unglücklicherweise ist alles viel zu reizlos, wenn Du herumschwimmst, um die Umwelt zu schützen. **70%**

JAMES POND II
ELECTRONIC ARTS
Manche sagen, es sei besser als Sonic – eines ist auf jeden Fall sicher, es ist viel schneller! Die Grafiken sind wirklich raffiniert, das Gameplay ist herausfordernd, und das wichtigste, es macht auch wirklich viel Spaß zu spielen. Ein brillianter Nachfolger. **90%**

JENNIFER CAPRIATI TENNIS
IMPORT
Durchschnittliches Tennisspiel, offiziell als Grandslam Tennis veröffentlicht. Sehr einfach, nur mit den nötigsten Grafiken, ohne etwas Interessantes in Bezug auf das Spielgeschehen zu bieten. **59%**

JEWEL MASTER
SEGA
Anfangs eindrucksvoll, mit weichem Parallax-Scrolling und viel Farbe auf dem Bildschirm. Aber zu eintönig. **61%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Einer der ersten Sega Versuche eines American Football Games, aber nicht mal der große Joe Montana kann es vor Unspielbarkeit und Langeweile schützen. **57%**

JOE MONTANA II
SEGA
Dieses Sportstalk Spiel von Sega beinhaltet einen real ablaufenden Kommentar. Sehr innovativ. Die Seitenansicht ist allerdings nicht so gut wie bei John Madden Football. **75%**

JOE MONTANA III
SEGA
Eine ausführlich überarbeitete Fortsetzung, die als gute Alternative in Betracht gekommen würe, wenn da nicht die überzeugende Qualität von Electronic Arts' Madden '93 würe. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL
ELECTRONIC ARTS
Allein startete die American Football Anhängerschaft auf dem Mega Drive. Es macht Spaß, dieses Game zu spielen, obwohl es viel zu einfach ist. **84%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 92
ELECTRONIC ARTS
Die überarbeiteten Grafiken und Sounds machen es zur ersten Wahl eines Football Spiels. Obwohl es sehr realitätsnah ist, braucht man lediglich eine beschränkte Anzahl von Pässen (nicht von Angriffen) zu nutzen, um überall hinzukommen. **92%**

JOHN MADDEN FOOTBALL 93
ELECTRONIC ARTS
Das gleiche wie die anderen, aber mit aktualisierten Teamaufstellungen und den erfolgreichsten Top-Teams aller Zeiten. Kaum wert zu kaufen, wenn man schon Madden '92 hat. **92%**

JORDAN VS BIRD
ELECTRONIC ARTS
Obwohl es darauf ein großartiges Basketballspiel und zwei recht nette Unter– spiele gibt, leidet es unter dem Mangel einer vollständigen Spieloption. **78%**

JUNCTION
IMPORT
\Junction setzt neue Maßstäbe, indem es ein Pipe Mania ähnliches Spiel mit einem Schiebepuzzle vermischt, was es zu einem sehr interessanten Spiel macht. **81%**

KABUKI SOLDIER
IMPORT
Interessantes Hau-Drauf-Spiel mit Sumoringern und anderen ähnlich übergewichtigen Personen in den Hauptrollen. Der scrollende Hintergrund ist vom Feinsten, aber es ist ein bißchen zu einfach für erfahrene Hände. **73%**

KA-GE-KI
IMPORT
Auch bekannt unter dem Namen Fists of Steel, ist dieses Prügelspiel nicht weiter spektakulär. Kleine Körper mit großen Köpfen tollen herum und hauen andere kaputt. Muß dazu noch mehr gesagt werden? **36%**

KID CHAMELEON
SEGA
Kid muß sich über- und unterirdisch fortbewegen, um seine Kameraden in Sicherheit zu bringen. Das Beste daran ist, das er seine Persönlichkeit dabei ändern kann, was zu einem sich fortwährend uandernden Spielgeschehen führt. **82%**

KING COLOSSUS
SEGA
Japanisches Adventure, mit einer wirklich langen Introsequenz (großartig!). Neun Ebenen eines schönen, aber ereignislosen Abenteuers. Lerne das Kauderwelsch zuerst! **43%**

KING'S BOUNTY
IMPORT
Ein abstoßendes und wirklich langweiliges Rollenspiel mit einer großen Anzahl von reizlosen Landschaften zur Erkundung. Mit den vielen zu entdeckenden Elementen ist es darauf ausgerichtet, viele Rollenspieler anzusprechen. **66%**

KING SALMON
IMPORT
Angel-Simulator mit durchweg japanischen Texten. Detailierte Grafiken machen es spaßig zu spielen und darüber hinaus konkurrenzfähig. **85%**

KLAX
DOMARK
Dies ist immernoch eines der ärgerlichsten Puzzlespiele. Hervorragender Sound und sich fortwährend ändernde Grafiken ein lange interessantes Spielgeschehen. **80%**

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
FLYING EDGE
Ein Plattformspiel mit Krusty von den Simpsons. Unglücklicherweise wartet man die ganze Zeit über auf etwas Aufregendes, und so macht sich Langeweile breit. **75%**

LAND STALKER
IMPORT
Fantastisches Adventure mit beeindruckenden Grafiken und großer Spielfläche zur Erkundung. Momentan mit japanischem Text, aber wert, auf die offizielle Veröffentlichung zu warten. **84%**

LAKERS VS CELTICS
ELECTRONIC ARTS
Dies war eines der ersten Electronic Arts Sportspiele, die voll die EASN Spiel-charakteristiken unterstützten. Es ist unglaublich realistisch, schaut gut aus und enthält wirklich heiße Action. **80%**

LAST BATTLE
SEGA
Dies ist ein enttäuschendes Prügelspiel, weil die Grafiken zwar großartig sind, aber durch das langsame und sich wiederholende Spielgeschehen

verdeckt werden. **58%**

THE LEGEND OF GALAHAD
ELECTRONIC ARTS
Nichts weiter als ein durchschnittliches Plattformspiel, mit einem Rollenspiel-element, um die Benotung hochzudrücken. Detaillierte Grafiken, aber unendlich langweilig und ereignislos. **64%**

LEMMINGS
SEGA
Das beste Puzzlespiel, das schon auf allen Systemen außer dem Mega Drive ein Hit war. Man übernimmt eine bestimmte Anzahl von Lemmings der verschiedensten Arten und muß sie am Leben halten. Super Spielspaß und sagenhafter Sound in allen Levels. **90%**

LHX ATTACK CHOPPER
ELECTRONIC ARTS
Ein wenig anders als die originale Helikoptersimulation, mit Schauplatz in den feindlichen Flugzonen des Mittleren Ostens. Nichts ungewöhnliches in Bezug auf Vektorgrafiken oder Sound. Sollte nur hartgesottene Kriegsfans ansprechen. **70%**

LOTUS TURBO CHALLENGE
ELECTRONIC ARTS
Beinahe das ultimative Autorennspiel. Blendende Realität der Geschwindigkeit und fantastische Grafiken geben diesem Spiel das gewisse Etwas gegenüber allen anderen Spielen. **89%**

M1 ABRAMS BATTLE TANK
SEGA
Wer Panzer mag, dem wird dieses Spiel gefallen. Die Grafiken sind eindrucksvoll und die Sounds erfüllen ihren Zweck, aber das wirklich Erfreuliche ist die Steuerung des Metallungetüms. **80%**

MAGICAL MR TALUROOT
IMPORT
Ein importiertes Plattformspiel mit den üblichen niedlichen Charakteren, aber es wird schnell langweilig. Möglicherweise kann es jüngeren Spielern gefallen. **36%**

MARBLE MADNESS
ELECTRONIC ARTS
Wer ein Fan der Automatenversion war, wird dieses Spiel lieben. Es ist die exakte Umsetzung, mit dem Unterschied, daß ihr der Trackball und die heraus-fordernden Levels fehlen. Dennoch gut spielbar und amüsant. **82%**

MARIO LEMIEUX HOCKEY
SEGA
Trotz Segas Preisung kann dieses Spiel nicht überzeugen. Das Spiel von der Seite zu sehen ist öde und macht es sehr schwierig, Spielzüge durchzuführen. **73%**

MARVEL LAND
IMPORT
Ein großartiges Spiel mit viel zu tun und zu entdecken. Ein Plattformadventure mit einem Anflug von Niedlichkeit und möglicherweise eine Prüfung jedermanns Geschicklichkeit. **73%**

MASTER OF MONSTERS
IMPORT
Ein langweiliges Strategiespiel, bei dem nur der Meister der Monster eine Chance hat, zu gewinnen. Totale Geldverschwendung und nicht empfehlenswert. **28%**

MASTER OF WEAPON
IMPORT
Dieses vertikal scrollende Ballerspiel einigermaßen spielbar und scrollt für die meisten Leute wohl zu schnell, aber man hat es ziemlich schnell durchgespielt. **72%**

MEGA LO MANIA
VIRGIN
Schon immer davon getrüumt, Gott zu sein? Dies ist Deine Chance. Ein wirklich brilliantes Spiel, das beeindruckendes Spielgeschehen und wahre Herausforderung bietet. Nicht so schnell spielbar, im Gegenteil. **92%**

MEGA TRAX
IMPORT
Es verdient Anerkennung für den Versuch, aber schafft es nicht zu einem erfreulichen Spiel zu werden, das ein 4x4 Strandrennen-Simulator sein sollte. Der Split-Screen im Gegnermodus trügt zum Gameplay bei. **59%**

MERCS
SEGA
Identisch zum Original, prahlt das Spiel mit begeisternden Grafiken und erdrückenden Sounds, aber es ist für die meisten Spieler zu einfach. **75%**

MICRO MACHINES
CODEMASTERS
Kann an Blödheit nicht überboten werden, aber es macht Spaß. Man führt in seinem Miniaturwagen auf dem Frühstückstisch herum oder auf dem Fußboden in Klein-Timmy's Schlafzimmer. Die Lebhaftigkeit des ganzen Spielgeschehens ist in einer Klasse für sich. **90%**

MIDNIGHT MADNESS
IMPORT
Automatenkonvertierung, die nicht überzeugen kann. Qualitativ durchschnittliche Grafiken und Sounds, die nur hartgesottenen Actionfans gefallen werden. **47%**

MIGHT & MAGIC
ELECTRONIC ARTS
Bahnbrechendes und weit bekanntes Rollenspiel, das sich um Dich herum aus- breitet, je mehr Du damit spielst. Massig Charaktere, mit denen man kommuni- zieren kann, und Tausende von Gegenständen, die untersucht werden können. **83%**

MIKE DITKA FOOTBALL
BALLISTIC
Die Grafik ist nicht weltbewegend. Mike Ditka hat zwar nicht die Ausstrahlung eines John Madden, aber seine Kommentare sind sicher sinnvoller **82%**

MONSTER HUNTER
IMPORT
Wenn Dich auch die Steuerung einer schwertschwingenden Maid interessieren mag, so wird doch das ganze Abenteuer durch die Vegetation bald sehr öde. **50%**

MOONWALKER
SEGA
Ein Märchenadventure, bei dem man gefangene Kinder in Sicherheit bringen muß. Grafiken und Animationen sind erstklassig, aber das Game ist viel zu schnell durchgespielt. **84%**

MS PACMAN
IMPORT
Die Blockgrafiken sind noch schlecher als beim Original. 32 Farben können gleichzeitig auf dem Bildschirm dargestellt werden, aber wohl nicht hier. **28%**

MYSTIC DEFENDER
SEGA
Ein tosender Wahnsinn bei den ersten Spielchen, doch es wird sehr bald zu nichts anderem als einer langweiligen Wanderung durch das Unterholz im Fernen Osten. **69%**

NEW ZEALAND STORY
IMPORT
Dies ist eine super Umsetzung von Taitos heißem Plattformautomatenspiel im Stile von Bubble Bobble. Der Zwei-Spieler-Modus bringt großartigen Spaß und wird nur gelegentlich langsamer. **86%**

NHLPA HOCKEY
ELECTRONIC ARTS
Die definitive Eishockeysimulation. Ähnlich dem Original EA Hockey, aber viel mehr Statistiken und reale Spieler, jeder von ihnen mit eigenen Fähigkeiten. Aufgrund der Statistiken besser als das Original im Ein-Spieler-Modus, aber langsamer und zaher. **94%**

NINJA BURAI
IMPORT
Ein Rollenspiel, das das Beherrschen der japanischen Sprache vorraussetzt. Alle Bildschirmanweisungen, Zahlenangaben und Anzeigen machen das Leben schwierig. **79%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Für das MD gibt es wenig Sportcompilations dieser Art, aber Olympic Gold gelingt es, diese Lücke mehr als zu schließen. Am besten zu mehreren zu spielen. **81%**

ONSLAUGHT
IMPORT
Ein exzellentes Gemisch aus Plattform- und Prügelspiel, das sehr empfohlen werden kann – wenn man eine Kopie bekommen kann. Macht Euch gefasst auf eines
der besten Plattformgames, die zur Zeit erhältlich sind. **89%**

OUT RUN
SEGA
Dieses Spiel hat immernoch undefinierbare Anziehungskraft. Vielleicht ist es der Spaß, andere Verkehrsteilnehmer abzufackeln. Traurigerweise wird das Spiel verlangsamt, wenn zuviel auf dem Screen los ist. **80%**

PAC-MANIA
DOMARK
3-D Pac-Man ist wirklich ein erfreulicher Ausflug. Die Grafiken sind sehr gut, was das gesamte Spiel zu einem wahren Vergnügen macht. **82%**

PAPERBOY
DOMARK
Eine gelungene Konvertierung des Spiels, das die Herzen der Leute verdient hat. Viele neue Straßen und noch mehr zu umgehende Gefahren. Es mangelt dem Spiel noch an einem Zwei-Spieler-Modus. **80%**

PGA TOUR GOLF
ELECTRONIC ARTS
Etwas besser als Arnold Palmer aufgrund seiner Realitätsnühe (man bekommt sogar gelegentlich Vogelgezwitscher zu hören) und der verbesserten Grafiken. **89%**

PHANTASY SOLDIER 3
IMPORT
Da die Mehrheit noch nicht von diesem Spiel gehört haben wird, wenn Ihr es seht, kauft es! Ein hochqualitatives Plattformadventure mit ausgezeichneten Grafiken und noch besserem Gameplay. **88%**

PHANTASY STAR II
SEGA
Erster Teil der Mammut-Rollenspielserie. Der Einstieg ist ziemlich einfach, was sehr förderlich ist. Experten werden es allerdings zu einfach finden. **72%**

PHANTASY STAR III
SEGA
Der Fortschritt zeigt sich in verbesserten Grafiken, aber der Sound ist immer-noch sehr schwach. **78%**

PHELIOS
SEGA
Mittelmüßigkeit ist wohl die Vorgabe für dieses Ballerspiel mit standardmüßiger Grafik und Sound und primitivem Gameplay. Wieder einmal ein Spiel, das man am Tag des Kaufs durchgespielt hat. **60%**

PIT-FIGHTER
DOMARK
Verbesserte digitalisierte Grafiken, markerschütterndem Sound und die Aufgabe, Deine Gegner zu Tode zu prügeln. das muß ja zum Renner werden. **89%**

POPULOUS
ELECTRONIC ARTS
Eines der am meisten überbewerteten Spiele überhaupt. Es ist bestimmt kein Actiongame, noch ist die Programmstrategie clever genug, den intelligenten Spieler lange Zeit zu fesseln. **65%**

POWERBALL
IMPORT
Die Grafiken in diesem Spiel, das eine Mischung aus Wrestling, Kriegskunst und Fußball ist, sind recht simpel. Die ursprüngliche Idee ist nicht schlecht, aber schwach ausgeführt. **74%**

POWERMONGER
ELECTRONIC ARTS
Eine gewaltige Landeroberungsmission. Leider werten die Grafiken und Sounds ab und die Anziehungskraft hält nicht lange an. **72%**

PREDATOR 2
FLYING EDGE
Futuristisches Straßenprügelspiel. Sieben Ebenen mit drei Schwierigkeitsstufen und viele zu befreiende Geiseln. **80%**

QUACKSHOT
SEGA
Man könnte meinen, man schaue einen Disney Zeichentrickfilm im Fernsehen – so cool ist die Animation gelungen. Eins der besten Spiele für das Mega Drive. Nimm es in Deine Sammlung auf. **94%**

QUAD CHALLENGE
IMPORT
Vierrädrige Buggies fahren ein Rennen auf einer nicht auseinanderzuhaltenden Rennstrecke. Die Sprites sind genauso schlecht wie die Strecke, deshalb ist dieses Spiel eine totale Katastrophe und völlig unspielbar. **26%**

RAIDEN TRAD
IMPORT
Noch ein Ballerspielfahrgast aus dem Fernen Osten. Die Grafiken sind in Ordnung, aber es ist nichts dahinter, nicht mal ein Zwei-Spieler-Modus. Zudem ist es auch viel zu einfach. **44%**

RAINBOW ISLANDS
IMPORT
Mit zwei Spielen in einem – einer genauen Automatenkonvertierung und einer sehr schwierigen Version für Profis – ist es ein Plattformgame, das man ununterbrochen spielen kann. Niedliche Grafiken und Sounds plus sehr ansprechendes Gameplay. **92%**

RAMBO III
SEGA
Die bewaffneten Einwohner eines Waldes abzuschießen, scheint eine seltsame Attraktion zu sein. Aber das Spielgeschehen wird bald sehr langweilig und die Kollisionserkennung ist sehr schlecht. **76%**

RASTAN SAGA 2
IMPORT
Steure Deinen tapferen Helden und führe ihn durch einen Irrgarten baumelnder Plattformen. Angemessene Grafiken, aber schwaches Gameplay. **61%**

RBI 3 BASEBALL
IMPORT
Die Baseball Simulation ohne viel Neues. Bildschirmweise Statistiken und unglaublich komplizierte Schlagbewegungen. Erwarte nichts Ungewöhnliches. **72%**

RBI 4 BASEBALL
IMPORT
Eine schwierige Simulation, bei der das größe Problem im Treffen des Balles liegt. Sobald Du darin perfekt bist, wirst Du herausfinden, daß das Outfield ziemlich langweilig ist. **78%**

THE REVENGE OF SHINOBI
SEGA
Wird immer noch als eines der besten Schlägerspiele angesehen. Die Grafiken sind groß und schön mit einigen ausgezeichneten Hintergründen. Ein weiterer wichtiger Kauf für jeden Sega-Besitzer. **90%**

RINGSIDE ANGEL
IMPORT
Dieses Frauen – Ringen Spiel wird durch den abstoßend schlampigen Spielverlauf ruiniert. Noch nicht einmal das Grafikvermögen wurde voll ausgebeutet. **60%**

RINGS OF POWER
ELECTRONIC ARTS
Dieses Spiel wird durch die Ausdrücke "extrem groß, extrem farbenprächtig und extrem schwierig" treffend beschrieben. Falls Du für eine gewisse Zeit überleben kannst, wird es dir gefallen. **79%**

RISKY WOODS
ELECTRONIC ATRS
Interessant variierte Hintergrundgrafiken und eine Atmosphüre schaffende Musik machen das Spiel attraktiv , aber vielleicht nicht attraktiv genug. Trotzdem eine gute Herausforderung. **72%**

ROAD BLASTERS
IMPORT
Vom Münzautomaten konvertiert ist es ziemlich armselig. Falls Du Dich mit dem traurigen Bildlauf abfinden kannst, bringt es vielleicht ein paar Erinnerungen zurück. **39%**

ROAD RASH
ELECTRONIC ARTS
Du mußt mit einem Motorrad übers Land rasen, Gegner überholen oder schlagen und dabei die Polizisten meiden. Toller Spaß. **90%**

ROAD RASH II
ELECTRONIC ARTS
Genau wie das Original. Steuere Dein Motorrad in einem hektischen Rennen gegen andere schurkenhafte Gegner. Macht süchtig und der zusätzliche Zweispieler- Modus sollte jeden glücklich machen. **92%**

ROLLING THUNDER 2
IMPORT
Bereite Dich auf Zusammentreffen mit Maschinenpistolen, Panthern und 18-Reifen – Cowboys vor. Nur japanische Geräte. **89%**

RUNARK
IMPORT
Rette die Natur in diesem Indy – mäßigen Abenteuer – Schlägerspiel. Leider gibt es zu viele langweilige Passagen, die verhindern, daß man wirklich Spaß hat. **58%**

SAINT SWORD
IMPORT
Ein Bildlauf – Abenteuerspiel mit dem typischen kleinen, mit einem Schwert bewaffneten Mann. Die Hintergrundgrafiken sind eindrucksvoll, aber die guten Seiten werden von schlechten Animation überschattet. **64%**

SD VALIS
IMPORT
Dies ist ein ödes japanisches Arkaden-Abenteuerspiel. Insgesamt regt die ganze Sache nur wenig an. Es gibt sehr wenig Inhalt, der Dich zum Weiterspielen anregen könnte. **35%**

SHADOW BLASTERS
IMPORT
Dies ist ein Schlägerspiel, das nicht beeindruckt. Schlechte Grafiken und nicht existierender Spielverlauf. Wieder einmal ein sehr seltsames Spiel. **46%**

SHADOW DANCER
SEGA
Der Hund, der Dir bei diesem Spiel mit Rat und Biß zur Seite steht, ist eine zusätzliche Attraktion in diesem Schlägerspiel. **83%**

SHADOW OF THE BEAST
ELECTRONIC ARTS
Tolle Soundeffekte und Grafiken werden durch öden Spielverlauf abgewertet, was zu kompletter Langeweile führen kann. Der Inhalt fehlt. **68%**

SHADOW OF THE BEAST II
ELECTRONIC ARTS
Der lang erwartete Nachfolger des Original Abenteuerspiels. Interessant – schwierige Rätsel, kombiniert mit atmosphärischer Musik und mystischen Grafiken. **78%**

SHINING IN THE DARKNESS
SEGA
Setzt einen Standard, den das Mega-CD System nur schwer erreichen würde. Ein Blick auf die Grafiken und du weißt, es ist etwas besonderes. Eine Herausforderung! **88%**

SHINING FORCE
IMPORT
Das beste Rollenspiel, das je auf dem Mega Drive veröffentlicht wurde. Phantastische Grafiken kombiniert mit herausfordernd schwierigen Rätseln. Sogar die Action Szenen machen Spaß. **92%**

SHINOBI III
SEGA
Benutze mystische Kräfte, um über die Mächte der Dunkelheit zu siegen. Tolles Plattform Abenteuerspiel vielen Gegenständen zum Aufsammeln und viel Ninja-Zauberei. **89%**

SHOVE IT
IMPORT
Wie der Titel schon ankündigt, schiebst Du Dinge im wahrsten Sinne ihres Wortes an ihren Platz zurück. Absolut schwache Grafiken, die nicht mehr hergeben als die Spielidee. **30%**

SIDE POCKET
SEGA
Ereignislose Billiard-Situation mit einigen hübschen Frauen. Das Spielen ist dumm, aber einige Trickspiele und Extraoptionen beleben es etwas. **64%**

SLIME WORLD
IMPORT
Todd muß von dem Planeten fliehen, auf dem er gestrandet ist. Alles sind überzeugend schleimig, aber es gibt einfach zuviel grünes Zeug, umdieses Spiel lange auszuhalten. **64%**

SOKOBHAN
IMPORT
Nicht viel Freude kommt auf, wenn Du Kisten durch ein Warenhaus bewegst. Jeder Anreiz, der Dich spielen lassen würde, fehlt. **59%**

SOL-FEACE
IMPORT
Eine CD-Konvertierung ohne die Soundqualität. Ansonsten ist wenig Unterschied zwischen den beiden Formaten. Ein sehr durchschnittliches Ballerspiel. **56%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Der erste Auftritt von Segas Held ist, wie jeder sagt, brillant. Leider hat das Spiel nicht sehr viel Tiefe und es ist leicht gelöst, aber man muß es einmal gespielt haben. **90%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Das beste Spiel des Jahres 1992. Sonic 2 hat jede Menge Stil. Nichts kann diesem brillanten Stück Software etwas anhaben. Ein Plattformspiel der Superlative, jeder sollte es spielen! **94%**

SPACE HARRIER II
SEGA
Der schlechte Sound, die abstoßende Kollision-Erkennung und die schlechte Spielübersicht sind einfach zuviel für die meisten Fans. Dieses Spiel hat immer nur in Arkaden funktioniert. **62%**

SPACE INVADERS '90
IMPORT
Auf jeden Fall für alte Mitstreiter, die sich ans Spielen dieses ultimaten Klassikers zurückerinnern können. Die Variation unterscheidet esden modernen Schießspielen, aber es mangelt an Spiel-Enthusiasmus. **79%**

SPEEDBALL II
VIRGIN
Techno-Rugby für Ausgeflippte! Pitch und Spieler sind gleichermaßen graphisch erste Sahne, so daß ein toller futuristischer Eindruck entsteht. Die Schreie haben es ebenso in sich. Spiele gegen einen Freund oder gegen den Computer, aber spiele es! **92%**

SPIDER-MAN
SEGA
Alle bösen Buben sind hier zusammen,mit einigen ausgezeichneten Geschichten – erzählenden Bildern.Schlampige Zusammenstoßerkennungen machen den Spielverlauf zu einem frustrierenden Erlebnis. **85%**

SPLATTERHOUSE 2
NAMCO
Motorsägenmachos pur. Acht Levels mit blutrünstigen und absolut geschmacklosen Graphiken, kombiniert mit ebenso sadistischer Musik. **89%**

SPORTS TALK BASEBALL
SEGA
Obwohl die Idee schwierig zu simulieren ist; ist dieses Spiel ein Gewinner. Graphisch ausgezeichnet und voller Spielspaß. Es ist sehr schwer, den Computer zu schlagen. **84%**

STAR CRUISER
IMPORT
Sehr eindrucksvoll, aber wegen des japanischen Textes absolut unspielbar. Versuch es, wenn Du willst aber die Level – Ende Sequenzen werden dich nicht in Entzückung versetzen! **35%**

STARFLIGHT
ELECTRONIC ARTS
Minen tief im All sind das Thema. Viele Schlachten und auch viel Strategie. Leider treten jedoch Wiederholungseffekte auf. **82%**

STEEL EMPIRE
ACCLAIM
Ein Ballerspiel mit horizontalem Bildlauf und riesigen Charakteren, die zwar innovativ erscheinen, aber es wird schnell eintönig, sie nach und nach auszulöschen. **60%**

STEEL TALONS
IMPORT
Unglücklicherweise wurde hier der Mega Drive nicht voll ausgenutzt und beeindruckt weniger als das lustige Arkadenspiel. Hubschrauberschlachten auf niedrigerem Niveau. **62%**

STRORMLORD
IMPORT
Ein niedliches Abenteuerspiel mit interessanten, aber nicht zu komplizierten Rätseln. Auf den ersten Blick mag man es, aber es ist zu schwierig, wodurch es sich oft wiederholt und ziemlich langsam wird. **77%**

STREET SMART
SEGA
Dieser Schlägerspielablauf ist sehr begrenzt wegen der geringen Anzahl an möglichen kriegerischen Bewegungen.

Es ist außerdem sehr einfach, das Spiel im ersten Durchgang durchzuspielen. **70%**

STREETS OF RAGE
SEGA
Dieses Spiel war bei Veröffentlichung überall als das schauerlichste Schlägerspiel anerkannt, aber ihm fehlen Herausforderungen. Es gibt viele mögliche Bewegungen und die Soundeffekte und Melodien sind erste Sahne, aber Du könntest alles beim ersten Versuch schaffen. **90%**

STREETS OF RAGE II
SEGA
Ein absolut phantastisches "Schlag-sie-bis-sie-Bluten"-Spiel. Die große 16MBit Karte wurde voll ausgenutzt. Mannschaftsspiel und umgekehrte Modi machen das Spiel insgesamt unverzichtbar. **96%**

STRIDER
SEGA
Alle Levels, ausgenommen den letzten, sind leicht durchgespielt. Manche Graphiken werden Dich vor Ehrfurcht staunen lassen, aber zu viele Charaktere auf dem Bildschirm verursachen eine lästige Verlangsamung. **87%**

SUPER AIRWOLF
IMPORT
Auch bekannt als Crossfire hat dieses Ballerspiel schon etwas zu bieten. Sehr schneller Spielablauf und sehr gute Graphiken machen es zu einem Gewinner, aber es fehlt an Abwechslung. **73%**

SUPER BATTLETANK
IMPORT
Diese Panzersimulation spricht vielleicht Deine inneren Instinkte an, aber komplette und völlige Langeweile setzt nur zu bald ein. Viel zu leicht, um irgendeine Herausforderung zu bieten und absolut unrealistisch. **44%**

SUPER FANTASY ZONE
SEGA
Kleine Kobolde mit Extras wie Power-Aufbesserungen und großen Wächtern. Fabelhafte Unterhaltung für ein paar Stunden, aber danach könnten Deine Augen müde werden. **71%**

SUPER HANG-ON
SEGA
Weiche übergänge in einem Spiel, bei dem Dein Gehirn abschalten kann, sorgen dafür, daß Du mächtig Spaß beim Herumkurven mit dem Motorrad hast, wenn du dieses Spiel spielst. Das Gefühl des Rennens ist perfekt eingenommen. **82%**

SUPER HIGH IMPACT
IMPORT
Eine Summe von 18 Mannschaften sollte American Football Fans Anlaß zu Interesse bieten. Gute Darstellung, aber wenig Herausforderung, da keine Liga vorhanden ist. **73%**

SUPER HQ
IMPORT
Es ist ein paar Jahre her, daß Chase HQ in war und Super HQ erinnert sicherlich daran und bietet sehr wenig. **52%**

SUPER HYDLIDE
SEGA
Einige Rollenspiele besitzen einfach nicht die Elemente, die es anziehend machen. In diesem hier gibt's einfach nicht genug zu tun; nicht genug Leute und zu wenig Orte. Sehr langweilig. **49%**

SUPER LEAGUE BASEBALL
SEGA
Baseball ist im Grunde genommen ein auf Wiederholungen basierendes Spiel. Um Langeweile zu vermeiden, müssen haufenweise Features vorhanden sein, und dieses Spiel bietet sicherlich genug davon, um Dich in seinem Bann zu halten. **82%**

SUPER MILITARY
IMPORT
Dieses hier sieht wie ein tolles kleines Kriegsspiel aus. Es gibt haufenweise Super Statiken, die sicherlich Spannung aufbauen und herausfordernde Konfrontation bieten. **80%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Es fehlt lediglich an ein Zweispieler Modus. Alles andere ist vorhanden, insbesondere der Spielablauf, der die Illusion einer echten GP-Strecke gibt. **85%**

SUPER MONACO GRAND PRIX II
SEGA
An schlechter Renn-Simulator. Schöne Grafiken und all das, aber ein nutzloser Spielablauf und ein nicht existierender Schwierigkeitsgrad. **41%**

SUPER OFF ROAD
BALLISTIC
Eine brillante Konvertierung des Originals, die alle Sichten und Geräusche des 4x4 Truckings in den Mega Drive bringt. Die Einspieler Version und die Zweispieler Version sind gleich gut **88%**

SUPER REAL BASKETBALL
SEGA
Die wunderschönen Nahansichten machen dieses Spiel attraktiv. Außerdem gibt es einige andere Effekte, die dieses Spiel aus der breiten Masse hervorheben. **82%**

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Ein hochwertiges Arkadenspiel, das sehr schwierig ist, aber erfolgreiche Steuerung und ein Bildschirm voller Charaktere machen dieses Spiel zum Renner. **85%**

SUPER THUNDER BLADE
SEGA
Im Grunde handelt es sich um ein Ballerspiel; den gehobenen Standard möchte man durch die zwei Ansichten erreichen (einmal von hinter dem Hubschrauber, einmal von darüber). Allerdings hat das nur den Erfolg, Verwirrung in den ohnehin schon frustrierenden Spielablauf zu bringen. **73%**

SUPER VOLLEYBALL
IMPORT
Mit einem Blickwinkel von der Seite und der Möglichkeit, das Spielfeld über den Bildschirm zu bewegen, handelt es sich hier um eine innovative Interpretation, aber man muß auch den Sport treiben, um Gefallen am Spiel zu finden. **84%**

SUPER WRESTLEMANIA
FLYING EDGE
Anziehende Zweispieler Action in der ultimativen WWF Animation. Besonders detaillierte Charaktere und sehr viele Spezial-Effekte. **84%**

SWORD OF SODAN
ELECTRONIC ARTS
Es ist schade, daß der Spielfluß so unglaublich träge ist, denn die vielen Charaktere, die das verursachen, sind ausgezeichnet. Es ist sehr schwierig, in dieses Spiel einzusteigen, und noch viel schwieriger, es zu mögen. **33%**

SWORD OF VERMILION
SEGA
Falls Du komplexe und unglaublich schwierige Rollenspiele magst, dann ist dieses hier das Richtige. Falls nicht, kannst Du die bahnbrechenden Grafiken bewundern. **81%**

TAILSPIN
SEGA
Ein total langweiliges Plattformspiel mit der schönen Zutat von einigen Ballerspiel-Sequenzen. Das allerdings verbessert die Situation nicht soweit, daß das Spiel Spaß macht. **61%**

TASK FORCE HARRIER EX
IMPORT
Grafiken und Sound sind schlecht, der Spielfluß zerrüttet und die Schwierigkeit nicht vorhanden. Ein amerikanisches Angebot, das jenseits des Atlantiks bleiben sollte **65%**

TATSUJIN
IMPORT
Ein durchschnittliches Ballerspiel, bei dem man sich vertikal bewegt, mit einfacher Steuerung und schönen Grafiken, obwohl es sich um ein recht altmodisches Spiel handelt. Nur eine von vielen anderen japanischen Ausgaben. **46%**

TAZ MANIA
SEGA
Hübsche Umgebung und Hintergrund und eine total geschmackvolleHauptfigur. Ein wirkliches Abenteuer in der Tasmanische Wildnis, an dem Du monatelang Deine Freude haben wirst. **90%**

TEAM USA BASKETBALL
ELECTRONIC ARTS
Ausgezeichnete Grafiken erwecken die Illusion, daß es sich um ein echt tolles Spiel handelte, aber eine nähere Betrachtung deckt eine üble Animation und schlechte Soundeffekte auf. **70%**

TECHNOCOP
IMPORT
Eine originelle Kombination von einem Rennspiel und einer Plattform-Simulation. Die Idee ist toll, aber das Endprodukt Müll. **29%**

TECMO WORLD CUP '92
IMPORT
Es gibt ein paar trickreiche Schüsse, aber es gibt keinen realitätsnahen Zufallsaspekt und keine Fouls, was den Zweispieler Modus zum einzigen Modus macht, der Spaß bereitet. **70%**

TENAGE MUTANT NINJA TURTLES
KONAMI
Ein tolles Schlag-Drauf Spiel im SOR-Styling. Leuchtende Hintergründe und große bunte Turtles. Ein tolles Zweispieler-Spiel, aber vielleicht zu kurz. **86%**

TEL TEL BASEBALL
IMPORT
Alles wird über Menüs gesteuert und es gibt eine Option, über Modem zu spielen, und da die Play-offs gewöhnlich etwas länger dauern, gibt es eine Batterieaufladung. **60%**

THE TERMINATOR
VIRGIN
Diese großartige Film Version übertraf alle Erwartungen und war eine tolle Überraschung. Geladen mit vielen Photos aus dem Film und direkt verbundenen Stages werden Arkade-Liebhaber hiervon in Staunen versetzt werden. **89%**

TERMINATOR 2: THE ARCADE GAME
ARENA
Ein phantastisches Spiel, das man entweder über Joypads oder über Menacer spielen kann. 100% ansprechende Action, unterstützt von tollen Grafiken und einem guten Sound. Neun Szenarios von wirklichkeitsnahem Spielen. **92%**

TEST DRIVE 2: THE DUEL
BALLOSTIC
Dieses Spiel hier wird sicherlich Neulinge und erfahrene Fahrer gleich schwer auf die Probe stellen. Sein geheimer Erfolg liegt in der exakten Steuerung des Autos, das sich sehr realistisch anfühlt. **86%**

THUNDER FORCE II
SEGA
Hat sicherlich den Test der Zeit überstanden. Die Herausforderung ist stark und die Präsentation insgesamt ausgezeichnet, mit einigen super Hintergründen. **81%**

THUNDER FORCE III
SEGA
Besser als das Original wird dieses hier Dich für Jahre zum Spielen verleiten. Die verrückten Hintergründe lassen es als eine wirkliche Arkaden Erfahrung hervorstechen. **89%**

THUNDER FORCE IV
SEGA
Das neueste Angebot im Thunderforce Abenteuer. Wirklich großartige ultra-beeindruckende Grafiken während des ganzen Spiels und total toller Spielablauf. Schießspiel auf dem höchstmöglichen Level. **92%**

THUNDERFOX
IMPORT
Es läuft vielleicht nur auf japanischen Geräten, aber glaube nicht, als ob du hier etwas verpaßt. Die Grafiken sind schön, aber der Sound störend. **33%**

THUNDER PRO WRESTLING
IMPORT
Der größte Fehler ist die schreckliche Steuerungsmethode, aber die begrenzten Bewegungen bedeuten auch, daß es keinen Spaß macht, das Game zu spielen. **57%**

TOEJAM & EARL
SEGA
Diesem Spiel ist es bestimmt, ein Kult-Klassiker zu werden. Zeichentrickmäßige Grafiken und ein Stück von dem besten Sound, den du jemals hören wirst. Kann jedoch langweilig werden. **88%**

TOKI
SEGA
Viele verschiedene Musikstücke und Grafiken in Arkadenqualität machen dieses zu einem ein As von Plattformspiel und eine tolle Konvertierung, aber es ist zu einfach. **85%**

TORA! TORA! TORA!
IMPORT
Auch als Fire Shark bekannt, handelt es sich hier um ein extrem durchschnittliches Schießspiel, das wenig zu bieten hat für solche, die nach etwas Abwechslung suchen. **75%**

TOXIC CRUSADERS
IMPORT
Oh je! Bewahre die Welt vor der Bedrohung einer toxischen Vergiftung. Übernimm die Steuerung von Toxie und hilf ihm bei diesem gräuichen Arkadenspiel mit Bildrolle. **38%**

TRAMPOLINE TERROR
IMPORT
Trotz des Titels hat dieses Spiel nichts mit Trampolinen zu tun und noch viel weniger mit Terror. Spekulationsspiele sind besser als dies. **20%**

TRAYSIA
IMPORT
Ein amerikanisches Rollenspiel, das sehr wenig bietet. Nicht akzeptable Grafiken und kein Spielablauf. Es ist ratsam, die Finger davon zu lassen! **17%**

TROUBLE SHOOTER
IMPORT
Ein Update von Forgotten Worlds. Alles ist extrem bunt und sorgt für ein sehr gut aussehendes Spiel. Aber nicht genug Power-Aufbesserungen. **78%**

TRUXTON
SEGA
Bekannt als Tatsujin in Japan war dieses Spiel kurz nach der Veröffentlichung ein echter Hit. Obwohl es sich um ein normales, aber einfaches vertikales Ballerspiel handelt, macht es immens viel Spaß. **84%**

TURBO OUT RUN
SEGA
Das erste Out Run war brillant zu seiner Zeit, aber die Formel sieht sehr veraltet aus. Das Fahren ist sehr langweilig und benötigt wenig Talent oder Denken. **52%**

TURRICAN
BALLISTIC
Eine herausfordernde Konvertierung eines Spiels, das Spaß macht. Die neue Schußtechnik bringt eine neue Zutat in dieses überdurchschnittliche Ballerspiel/ Plattformspiel. **86%**

TWIN COBRA
SEGA
Steuere deinen Helikopter durch schwierige Schlachten in diesem Bildlaufrollenspiel, das dem mega Drive Spieler nicht besonderes anzubieten hat. **50%**

TWIN HAWK
SEGA
Ein weiteres durchschnittliches Ballerspiel das kriminell einfach durchzuspielen ist. Anfangs normaler Spielspaß, der jedoch nicht anhält. **59%**

TWINKLE TALE
IMPORT
Ein japanisches Psycho-Ballerspiel, das viel fürs Geld bietet. Herausragende Intro-Musik und interessante Hintergrundgeschichte. Sehr intensiv und herausfordernd. **83%**

TWO CRUDE DUDES
SEGA
Die pompösen Stars sind enorme Muskelmänner, die Geschmack am Toben gefunden haben – und das wirst Du auch! Hart, stark und lang. **89%**

ULTIMATE TIGER
IMPORT
Steuere einen der am besten bewaffneten Helikopter auf der Erde. Rohe Arkaden-Action mit Tonne von Waffen, die zum Vernichten des Feindes zur Verfügung stehen. Es macht viel Spaß. **80%**

ULTIMATE QIX
IMPORT
Dieses Spiel spielt sich wie das klassische Brettspiel Orthello. Aber falls du es wirklich spielen mußt, warum dann nicht das Original kaufen? Primitive Graphiken und Soundeffekte ohne positive Überraschungen. **55%**

UNDEADLINE
IMPORT
Dir wird vielleicht dafür vergeben, daß Du dieses Spiel nur für ein simples Ballerspiel hältst. Deine Meinung wird sich nach dem Spielen ändern. Mega Poweraufbesserungen und Zombie Levelwächter erhöhen den Spielspaß. **85%**

UNIVERSAL SOLDIER
ACCOLADE
Turrican II wurde leicht modifiziert, um UniSol Levelwächter einzuarbeiten. Nicht so schwer wie es aussieht, aber interessanter Spielverlauf. **89%**

VALIS
IMPORT
Das originale "Hau-sie-bis-sie-Sterben" Abenteuerspiel. Wegen der Veröffentlichung von Valis II ist es sinnlos, sich hiermit abzugeben. Falls Du mußt, lache darüber. **65%**

VALIS III
IMPORT
Sieht großartig aus, ist aber unglaublich langweilig. Unmengen guter Bilder von schlitzäugigen Japanern können das öde Arkaden-Abenteuerspiel nicht retten. **78%**

VAPOR TRAIL
IMPORT
Die mangelnde Schwierigkeit wertet ab. Es macht zwar Spaß zu spielen, besonders in einigen superschnellen Szenen, aber du wirst bald nichts Herausforderndes mehr finden. **57%**

VARIS SD
IMPORT
Dieses niedliche Plattformspiel überläßt vieles Deiner Phantasie. Gute Grafiken, aber sonst nichts, was den Plattformspieler reizen könnte. **58%**

VERYTEX
IMPORT
Dieses ist eines der Bildlauf-Ballerspiele, die trotz ihres Alters relativ gut sind. Große fleischige Levelwächter, die Du töten mußt und insgesamt schwere Levels. **80%**

WANI WANI WORLD
IMPORT
Die Graphiken machen den Eindruck als seinen sie unter dem Einfluß einer sinnestäuschenden Flüssigkeit programmiert worden. Der Zweispielermodus ist eine sinnvolle Ergänzung, bringt aber nur wenig mehr Herausforderungen ins Spiel. **85%**

WARDNER
IMPORT
Ein langweiliges Plattformspiel, das nichts besonderes bietet. Der Kauf dieses Spieles könnte sich als absolute Geldverschwendung herausstellen. **25%**

WARDNER SPECIAL
IMPORT
Der einzig spaßige Effekt ist das Schlagen der herbeistürmenden Horden, aber obwohl alles Nötige da ist, wird der Spieler wegen des Mangels an Details sehr unzufrieden sein. **48%**

WARSONG
IMPORT
Um dieses Spiel zu mögen, wirst Du viel Geduld brauchen – falls Du Dir die Zeit zum Lesen des Handbuchs nehmen und das Spiel voll durchspielen kannst. Ein Spiel für strategische Generäle. **80%**

WHEEL OF FORTUNE
IMPORT
Falls luxuriöse Apartments und Eigentumswohnungen auf Deiner Wunschliste stehen, verschwende dein Geld nicht an diesem Müll, bei dem es nur 4500 langweilige Fragen gibt. **43%**

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO?
ELECTRONIC ARTS
Ein unerfolgreiches Comeback eines pädagogischen Spiels. Die Oberklasse Räuber sind viel zu leicht zu stellen, und deshalb ist es langweilig für den erfahrenen Abenteurer. Kinder werden sich nicht foppen lassen. **59%**

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?
ELECTRONIC ARTS
Du mußt dich auf Carmens Fährte haften und sie mit Hilfe Deines Tischwörterbuchs fangen. Dieses Spiel erfüllt seinen Zweck besser als die vorherige Ausgabe. **80%**

WHIP RUSH
SEGA
Die Hintergründe dieses Ballerspiels mit horizontalem Bildlauf sind toll und fetzen mit höchster Geschwindigkeit dahin. Das Spiel läßt sich leicht spielen und ist sehr attraktiv. **85%**

WINTER CHALLENGE
BALLISTIC
8 verschiedene Disziplinen sind Teil dieses Schnee-gefüllten Spiels, aber es mangelt ihm in den meisten Disziplinen an Realitätsnähe und wird schnell langweilig. Trotzdem gibt es nichts vergleichbares. **78%**

WONDER BOY III
SEGA
Dieses Zweispieler-Spiel ist brillant und gut verknüpft, aber die Levels wiederholen sich soooooo oft. Nur für den Zweispielermodus zu empfehlen. **79%**

WONDERBOY IV
SEGA
Mehr Spaß als beim Original aber immer noch zu langweilig, um als Klassiker anerkannt zu werden. Die Grafiken sind zwar eindrucksvoll, machen Wonder Boy aber nicht zu dem Idol, das er gerne wäre. **82%**

WONDERBOY V
SEGA
Das fünfte und wahrscheinlich letzte Spiel der aktuellen Serie. Vielleicht will man mit der Friday the 13th Serie mithalten. Leider hast Du, wenn Du eines gespielt hast, alle gespielt. **75%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Komplettiert mit den Sprachstücken erscheint dieser alte Klassiker endlich auf dem großen SEGA. Leider erreicht es nicht die Realitätsnähe seines größten Konkurrenten, PGA Tour Golf. **77%**

WORLD CUP ITALIA 90
SEGA
Dieses Spiel leidet unter den gleichen begrenzten Bewegungsmöglichkeiten wie Tecmo World '92. Trotzdem war es seinerzeit ein netter Versuch und sollte dafür gelobt werden. **80%**

WORLD OF ILLUSION
SEGA
Die wundervolle Disney Welt erscheint auf dem Mega Drive. Diese tolle Präsentation von ausgezeichneten Graphiken und gutem Spielverlauf sollte jung und alt faszinieren. **89%**

WRESTLE WAR
SEGA
Tierisch schwer zu spielen. Die Bewegungen sind so kompliziert, daß man mehr mit dem Joystick ringt als im Spiel selbst. **74%**

XDR
IMPORT
Ein mysteriöses Ballerspiel, da wenig Informationen darüber vorliegen. Auch bekannt als X-Dazzldy-Ray. **54%**

XENON II
VIRGIN
Nur die schwache Zusammenstoßerkennung und die zeitweilige Verlangsamung verhindern, daß dieses Spiel ein essentielles Ballerspiel ist. **86%**

Y'S 3: WANDERERS FROM Y'S
IMPORT
Ein tiefes Rollenspiel, das eine beachtliche Herausforderung bietet. Fans schwerer Spiele werden es lieben, aber falls Du keiner bist, meide es. **78%**

ZANY GOLF
ELECTRONIC ARTS
Normales Golf ist seltsam genug, aber dieses kommt von einem anderen Stern. Ein tolles Partyspiel und ein sehr gut ausgereiftes Produkt. **86%**

ZERO WING
SEGA
Horizontaler Schütze, der abgewertet wird durch die kleinen Graphiken und seine Einfachheit. Sieht aus wie R-Type, wird aber keinem Fan dieses Spiels Schwierigkeiten bereiten. **77%**

ZOOM
SEGA
Fangleinenspiele leben weiter, aber nur in dieser billigen Ausführung. Durchschnittlich gute Graphiken und Musik. Wird schnell zu langweilig oder zu frustrierend. **48%**

ACE OF ACES
SEGA
Flugsimulationen auf dem Master System waren nie komplex, und dieser hier setzt sicherlich keine neuen Maßstäbe. Durchschnittliche Eröffnungsstatik, aber die Grafiken im Spiel sind ziemlich scheußlich. **55%**

ACTION FIGHTER
SEGA
Das Ausweichen, Schießen oder das Schlagen auf die Autos wird schnell sehr langweilig, sogar mit den paar Überraschungselementen. Nicht genug Gesamtinhalt. **51%**

AERIAL ASSAULT
SEGA
Uralt, verläßt sich auf altmodische Mittel, um die Spieler beschäftigt zu halten. Trotzdem ganz witzig. Grafiken und Sound sind neueren Datums. **69%**

AFTER BURNER
SEGA
Bei diesem Spiel herrschen immer noch Geschwindigkeit und Action der simplen Arkadenmaschine vor. Alle Ausstattungen des Münzspiels sindvorhanden, sogar die fliegende Scheibe, die Dich schwindelig macht. **85%**

ALEX KIDD IN HI-TECH WORLD
SEGA
Alex' schlechtester Auftritt. Das größte Problem dieses Spiels ist die Anwesenheit einer sehr strengen Neustart-Prozedur, die Dich immer ganz an den Anfang zurückversetzt, wenn Du stirbst. **54%**

ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD
SEGA
Dieses hier ist zweifellos sein erfolgreichster Versuch. Das Spiel wurde im Konkurrenzkampf mit Nintendos Mario erstellt und benutzt viele der beliebten und erfolgreichen Elemente. Notwendige Sega Software. **90%**

ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD
SEGA
Dieses Spiel vermischt Ninja mit einem erfolgreichen Charakter. Es gibt viele Plattform-Abenteuer, um Dich über Jahre hinweg in seinem Bann zu halten. Allerdings nur für einen Spieler. **85%**

ALEX KIDD AND THE LOST STARS
SEGA
Normalerweise stellt Alex eine Herausforderung über Monate dar. Nicht in diesem Spiel! Die verlorenen Sterne zu finden, sollte nicht viel Zeit in Anspruch nehmen. **79%**

ALF
TONKA
Schlechete Darstellung der Charaktere, schlechte Grafiken, begrenzte Soundeffekte und ein sich oft wiederholendes Spielziel. Vergiß' es! **16%**

ALIEN 3
ACCLAIM
Wie schon die Mega Drive und Game Gear Versionen, ist auch dieses Spiel brillant. Steuere Rilex durch das betrügerische Raumschiff in einem tollen Plattform Abenteuerspiel. Eine Menge Arbeit und mengenweise Power-Aufbesserungen machen dieses Spiel zum Gewinner. **90%**

ALIEN STORM
SEGA
Massives "Rette die menschliche Rasse" Spiel mit tollen Ansichten, aber etwas zu leicht. Eine Art Golden Axe im 21. Jahrhundert. Empfehlenswert. **87%**

ALIEN SYNDROME
SEGA
Falls Du einen Freund zum Mitspielen finden kannst, wird dieses Spiel Dir wirklich Spaß machen, wenn Ihr als Team die sieben von Alien besetzten Schiffe finden und zerstören müßt. **85%**

ALTERED BEAST
SEGA
Entsetzliche Konvertierung eines beliebten Münzautomaten-Spiels. Es ist ein Schlägerspiel , aber es ist stark durch die flackernden Charaktere und den unmöglichen Bildlauf beeinträchtigt. **50%**

AMERICAN BASEBALL
SEGA
Baseball Spiele sind ziemlich selten auf der Konsole. Dieses hier bietet Dir die Möglichkeit, 26 Teams zu managen plus das gewöhnliche Bat- (Schlag-) und Pitch- (Wurf-)Spiel. Gut für ein oder zwei Spieler. **83%**

AMERICAN PRO FOOTBALL
SEGA
Dieses hier bietet eine Ansicht von oben nach unten auf die Ereignisse. Die Grafiken sind klein, aber fein, und haben ein wenig Animation. Gut für Anfänger, da alles einfach gehalten ist. **79%**

ARCH RIVALS
FLYING EDGE
Basketball mit einem Einstellungsproblem, da alle Regeln aus dem Fenster geworfen werden, in einem haltlosen Kampf um den Sieg. Spaß ist auf den Zweispieler Modus beschränkt. **83%**

ARCADE SMASH HITS
VIRGIN
Centipede, Break-Out und Missile Command alle zusammen in einem Modul. Alle Spiele sind vom Inhalt her ziemlich einfach, aber die Attraktion und der Spielspaß scheinen durch. **82%**

ASSAULT CITY
SEGA
Ein tolles Ballerspiel. Die Action ist schnell und wild und obwohl es nur sechs Level gibt, ist das Spiel eine ganz schöne Herausforderung. **83%**

ASTERIX
SEGA
Was auch immer Du tust, verpasse diese "tour de force" der Arkaden Abenteuerspiele nicht. Die Grafiken könnten aus dem Comicbuch übernommen worden sein, und die teilweise vorhandene Musik ist ausgezeichnet. Neue Epoche von Master System Exzellenz. **94%**

ASTRO WARRIOR
SEGA
Gewöhnliches Ballerspiel-Zeug, und es gibt nichts, das Dich zu einer anderen Meinung verleiten könnte. Sammle die Power Aufbesserungen, lerne die Strategie kennen und damit bist Du durch. **67%**

AZTEC ADVENTURE
SEGA
Hätte ein spaßiges Arkaden Abenteuer werden können, wenn Du nicht jedes Mal, wenn du stirbst, zum Anfang zurückgeworfen würdest. Wenn die Grafiken nicht so gut wären, wäre es nicht auszuhalten. **70%**

BACK TO THE FUTURE II
IMAGE WORKS
Armseliges, Film-Spiel, das ab und zu eine gute Grafik zu bieten hat, die Du vielleicht wiedererkennst. Kaufe es trotzdem nicht, es würde Dich enttäuschen. **24%**

BACK TO THE FUTURE III
FLYING EDGE
Viel besserer Versuch, hat allerdings nur drei einfacher werdende Level. Die Programmierer haben erkennbare Stücke aus dem Film genommen. **79%**

BANK PANIC
SEGA
Wenn Du einer der wenigen Leute bist, die eine Phasen-Kanone besitzen, dann stellt dieses billige Angebot einen ziemlich guten Gegenwert fürs Geld dar. Viele humorvolle Momente. **71%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Das erste Simpsons Spiel auf dem Sega System, und sicherlich besser als das Nintendo Gegenstück. Von allen Sega Versionen ist dieses hier wohl die beeindruckendste, voll von Herausforderung und Spielspaß. **93%**

BASKETBALL NIGHTMARE
SEGA
Ein neuer Versuch, der auf dem Film Teen Wolf basiert. Monster Teams stehen sich gegenüber. Einziges Ziel ist, Dich zum Lachen zu bringen. **88%**

BATTLE OUT RUN
SEGA
Du mußt nur die Straße hinab rasen, den Verkehr meiden und zu dem Wagen des Drogendealers aufschließen und ihn anhalten. Ermüdende Neuauflage zu Out Run. **67%**

BLACK BELT
SEGA
Ein kriminell einfaches Schlägerspiel. Unglaublich einfache Grafiken und Hintergründe, die nur wenig mehr als eine Mauer und etwas Himmel enthalten. Wenig aufregend und sich wiederholend. **41%**

BLADE EAGLE 3-D
SEGA
Die Zutat von einigen 3-D Grafiken ziehen dieses Ballerspiel über den Durchschnitt der Angebote hinaus. Wenig Herausforderung am Anfang, aber starke Bestrafung am Ende. **77%**

BOMBER RAID
SEGA
Testet dich, denn Du versuchst, sowohl Luft- als auch Bodenziele auszulöschen. Nicht mental schwierig, aber es testet sicherlich Geduld und wird sehr schnell furchtbar langweilig. **33%**

BONANZA BROS
SEGA
Großartige Grafiken und einige extra Bonuslevel. Eigentlich ein Zweispieler Spiel, aber es ist auch für Dich alleine interessant, wenn Du versuchst, die Beute in einem rasenden zehn-Level Spiel zu finden. **90%**

BUBBLE BOBBLE
SEGA
Obwohl es sich um ein altes Stück Software handelt, ist es sicherlich ein Klassiker. Wiederholt sich selbst schnell, doch in der Zweispieler Version sehr anziehend. **86%**

CALIFORNIA GAMES
SEGA
Sechs Ereignisse – Skateboard, Footbag, Surfen, BMX, Diskus und Frisbee – bedeuten lang anhaltende Herausforderung und erhöhten Spielspaß. **83%**

CAPTAIN SILVER
SEGA
Einen versteckten Schatz im wirklichen Leben zu finden, ist ziemlich schwierig. Obwohl es sehr schwer ist, werden Dich die tollen Charaktere und der Sound über Jahre hinweg gut unterhalten. **82%**

CASINO GAMES
SEGA
Das hier wird Deiner Spielsucht an den Einarmigen Banditen ein Ende bereiten. Nachdem Du alle Las Vegas Spiele durch hast, hast Du genug von ihrer Ansicht fürs Leben – zu Deinem Vorteil. **54%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Mickeys Abenteuer durch den magischen Wald und das Schloß ist eins der besten Spiele auf dem Master System. Brillante Animation und Auflösung der Charaktere. **94%**

CHAMPIONS OF EUROPE
TECMAGIK
Frühere Versionen dieses Spiels waren verwanzt, aber diese Fehler beiseitelassend ist das neue Spiel super, mit vielen schönen und neuen Features. **92%**

CHASE HQ
SEGA
Das gleiche, was Battle Run zu sein versuchte, aber nicht viel besser. Es dauert Jahre, bis Du die Drogenhändler gefunden hast, und wenn Du Mist baust, Jahre, bis du sie wiedergefunden hast. **72%**

CHOPLIFTER
SEGA
Obwohl Grafiken und Sound nicht gut aussehen, scheinen die Spielmöglichkeiten durch. Empfehlenswert als eines der am längsten dauernden und anziehendsten Spiele aller Zeiten. **85%**

CHUCK ROCK
VIRGIN
Ein tolles Plattform Abenteuer mit dynamischen Grafiken und einer super Einleitung. Schafft genauso Atmosphäre wie die Mega Drive Version und ist genauso anziehend. **84%**

CLOUD MASTER
SEGA
Du steuerst einen merkwürdigen kleinen Kameraden, der einfach nur auf seiner treuen weißen Wolke umhergeht und jeden niederschießt. Ladungen von großen Kerlen in den fünf Levels. **60%**

COLUMNS
SEGA
Möglicherweise die beste Maschinen Ausgabe dieses Tetris schlagenden Spiels. Es macht weit mehr Spaß als das und belohnt mehr, besonders im Zweispieler Gegnermodus. **91%**

CYBER SHINOBI
SEGA
Die Shinobi Serie wird wohl nie aufhören, und obwohl unterschiedlich, enthält dieses Spiel ähnliche Elemente. Der Spielablauf hat zu wenig Inhalt und ist ziemlich einfach. **68%**

CYBORG HUNTER
SEGA
Während die sechs Level der Festung, die du erkundschaften mußt, sicherlich gewaltig sind, fehlt es ihnen an Inhalt. Anfangs macht es Spaß, aber die Wiederholungen wirken ermüdend. **62%**

DANAN: THE JUNGLE FIGHTER
SEGA
Verloren im Dschungel mußt Du Dir Deinen Weg durch die Bodenpflanzen bahnen und mit einer unbestimmten Zahl von feindlichen Wesen kümpfen. Gut, wenn auch ein bißchen eintönig. **72%**

DEAD ANGLE
SEGA
Ein einfacher Wolf Klon. Es fügt nichts neues zum Original hinzu und wird deshalb zu schnell sehr langweilig. Vergiß es! **71%**

DICK TRACY
SEGA
Verschwommene Grafiken, primitive Animation und total unspielbar. Eines der schlechtesten filmbezogenen Spiele überhaupt. **21%**

DOUBLE DRAGON
SEGA
Das hier ist eine sehr akkurate Konvertierung, die darunter leidet, daß sie etwas zu einfach ist für ein Spiel mit nur ein paar Levels und einem ähnlichen Spielverlauf. **70%**

DOUBLE HAWK
SEGA
Zwei Kümpfer müssen alles auslöschen, was ihnen im Weg steht, und alle Power Aufbesserungen sammeln, die sie finden. Großartige Zweispieler Action macht dieses Spiel zu einem dezenten, etwas einfachen, Schlägerspiel. **70%**

DRAGON CRYSTAL
SEGA
Dieses hier scheint auf dem TV-Bildschirm verloren und leer zu sein. Trotzdem ist genug Herausforderung vorhanden, um Rollenspiel-Fans über Monate zu unterhalten. **82%**

DYNAMITE DUKE
SEGA
Falls Du die Action nach dem einfachen Ziel- und Schußmuster magst, bist Du hiermit falsch beraten. Dieses Spiel ist ähnlich zu Operation Wolf, aber die Grafiken sind weit überlegen. **72%**

DYNAMITE DUX
SEGA
Ein niedliches, buntes Schläger-Arkaden Spiel, das sehr anziehend und herausfordernd ist. Der ausweichende Bildlauf beeinflußt manchmal das Spiel, aber grundsätzlich macht es Spaß. **86%**

ENDURO RACER
SEGA
Nichts ist so gut wie die Arkade, wenn Du Dein Bike von oben herab betrachtest und über die Hindernisstrecke rast. Spielt sich überraschend gut, aber nimmt großen Schaden durch das Fehlen des Zweispieler Modus. **68%**

ESWAT
SEGA
Eine dezente Konvertierung von SEGAs beliebtem Münzspiel. Du spielst einen Polizisten, der um eine Beförderung zum ESWAT Zweig kümpft. Macht Spaß und ist herausfordernd. **71%**

F-16 FIGHTER
SEGA
Zehn Levels gefüllt mit MiGs. Traurigerweise leidet es darunter, daß es für seine eigene Güte zu komplex ist, es ist weder einfacher Spielspaß noch beansprucht es das Gehirn. **63%**

FANTASY ZONE
SEGA
Wie kannst Du für einen so niedrigen Preis dieses bahnbrechende Ballerspiel ignorieren? Niemand hat jemals Farbe zu diesem Effekt auf dem Master System benutzt, dieses Spiel erfordert Sonnenbrillen! Ein Stück Geschichte, das man nicht ignorieren kann. **91%**

FANTASY ZONE 2
SEGA
Mehr von der gleichen Abnutzung der Farbpalette des Master Systems. Acht weitere Level, die genauso schwierig und herausfordernd sind wie das Original. **90%**

FANTASY ZONE 3
SEGA
Das Ballerspiel wurde auf das Pac-Man Format geändert. Wegen der einfachen, aber effektiven Grafiken macht dieses Spiel Spaß. **84%**

FIRE AND FORGET II
TITUS
Um die Geschichte zu erklären, laßt uns einfach eine Kanone an einem Auto befestigen und sehen, wie das funktioniert. Nicht zu schlecht, genau genommen. Der beste Versuch bis dato zu einem Autojäger. **84%**

THE FLINSTONES
GRANDSLAM
Die Programmierungsqualität wird hier sehr deutlich, außer das alles sehr einfach auszuführen ist und Dich schnell langweilt. Nur für die jungen und unerfahrenen Spieler. **70%**

FORGOTTEN WORLDS
SEGA
Wegen der großen Menge an verfügbaren Ballerspielen müssen sie schon gut sein, um sich zu verkaufen. Dieses hier ist aber viel zu einfach und die Steuerung völlig nutzlos. Versuche irgend etwas anderes, aber nicht dieses Spiel! **32%**

GAIN GROUND
SEGA
Du und ein Freund müßt Euch aus einer großen Anzahl an Kämpfern einige aussuchen und mit ihnen eine Anzahl schwer zu erstürmender Festungen erobern. Sehr gutes Teamspiel und sehr anziehend. **82%**

GALAXY FORCE
SEGA
Dieses Münzspiel macht viel Spaß. Es gibt einige gewitzte Feindcharaktere, aber das macht dich nur entschlossener, sie in ihre Bestandteile zu zerlegen. Eine tolle Ballerspiel Konvertierung. **86%**

GANGSTER TOWN
SEGA
Schnapp Dir das Phasengewehr und vernichte jeden, der Dir auf die Pelle rückt. Es macht insgesamt Spaß, aber wie die meisten Ballerspiele wird es schnell langweilig. **65%**

GAUNTLET
SEGA
Ataris berühmtes Vierspieler Münzspiel in Zweispielerausführung auf dem Master System. Es ist genau wie das originale Spiel, falls Du also damit klar kommst, ist dieses genau das Richtige für Dich! **80%**

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING
ACCLAIM
Eine Boxersimulation, die auch bekannt ist als Heavyweight Champ und verschiedene Kämpfer bietet. Der Spielverlauf ist okay, aber es gibt nichts Neues oder Besonderes. **69%**

GHOSTBUSTERS
SEGA
Finde den Geist, nagle in fest und packe ihn ein. Wiederhole das bis zum Ende. Es wird sehr schnell langweilig, obwohl es etwas Geschick braucht, die Geister festzunageln. **50%**

GHOST HOUSE
SEGA
Manche Dinge im Leben waren nie dazu gedacht, sich mit ihnen abzugeben. Dieses geisterhafte Spiel ist nur für sehr junge Spieler gedacht. **45%**

GHOULS 'N' GHOSTS
SEGA
Eine große mittelalterliche Stampede durch die Unterwelt und gegen einige riesige Levelwüchter. Es bietet zwar nicht alle Spezialeffekte, aber es spielt sich wie ein Traum. Kauf es! **90%**

GLOBAL DEFENSE
SEGA
Ein kapitaler Fehler hat dafür gesorgt, daß alle Raketen der Erde in den Weltraum düsten. Du mußt sie beseitigen. Einfach, aber effektiv. **75%**

G-LOG
SEGA
Ein Spaß beim Fliegen mit viel Action. Die Geschwindigkeit ist phänomenal und die Graphiken akzeptabel. Durchschnittlicher Arkaden Flugsimulator, der gut funktioniert. **83%**

GOLDEN AXE
SEGA
Ein respektabler Versuch ein erfolgreiches Brutalospiel zu kopieren. Es leidet unter einer Begrenzung: Man kann nur einen Spieler kontrollieren, nicht drei. **85%**

GOLDEN AXE WARRIOR
SEGA
Old Death Adder ist zurück, aber bevor Du versuchst, ihn zu töten, erinnere Dich daran, daß dieses Spiel kein Arkaden-Action, sondern nur ein Abenteuerspiel ist. **67%**

GOLFMANIA
SEGA
Für ein oder zwei Spieler. Es sieht vielleicht nicht aus wie ein graphisches Festmahl, aber die Golffans unter Euch werden sich über die Spielbarkeit und den Spielspaß freuen. **82%**

GOLVELLIUS
SEGA
Der böse Govellius hat sieben seiner Dämonen ausgesandt, um Dich am Durchqueren des Tales zu hindern. Sehr herausfordernd und sieht graphisch gut aus, aber die Dauerhaftigkeit fehlt. **77%**

GREAT BASEBALL
SEGA
Nicht so gut wie es sein sollte. Trotzdem sind die Graphiken und der Sound für ein Spiel, das so alt wie dieses ist, ziemlich gut und es läßt sich immer noch spielen. Nur für Sportfans. **75%**

GREAT BASKETBALL
SEGA
Echte Sportfans werden sich hier mehr zu Hause fühlen. Der Zweispielermodus macht das Spiel zu einer echten Herausforderung, aber die Computergegner sind alle leicht. **78%**

GREAT FOOTBALL
SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Joe Montana Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **60%**

GREAT GOLF
SEGA
Es gibt keinen Grund, dieses Spiel zu kaufen, da Ähnliches wie Leaderboard Football schon auf dem Markt sind. Dieses ist ein schwacher Versuch, der keine glaubhafte Atmosphäre kreiert. **63%**

GREAT ICE HOCKEY
SEGA
Eine Eishockey Simulation, die zu ihrer Zeit ein ziemlicher Erfolg war. Unglücklicherweise benötigt es zum Spielen den SEGA Sports Pad Controller. **50%**

GREAT VOLLEYBALL
SEGA
Die Charaktere sind viel zu klein, als daß man irgendwelchen Spielspaß hätte. Die Präsentation ist schlecht und gleicht dem Sport nicht. Zu alt um mit den anderen mithalten zu können. **55%**

HANG-ON
SEGA
Wie kannst du dieser kleinen Schönheit bei dem Preis widerstehen? Es ist ziemlich schnell und nicht zu ruckartig beim Hinein- und Herauswinden. Nicht brillant, aber ideal für diejenigen von Euch, die sparsam kaufen wollen. **78%**

HEAVYWEIGHT CHAMP
SEGA
Auch bekannt als George Foreman's KO Boxing, ist dieses Spiel dahingehend gut, als daß die Gegner nicht schlecht sind. Besser auf dem Game Gear. **69%**

HEROES OF THE LANCE
US GOLD
Dieses Spiel ist sehr langsam und eintönig. Es gibt viele Charaktere, mit denen man spielen kann, aber wegen der langweiligen Kampfszenen gibt es nicht viel Hoffnung. **68%**

IMPOSSIBLE MISSION
US GOLD
Eine ausgezeichnete Konvertierung, die alles vom Original enthält, sogar die Sprache. Die Animation ist einzigartig. Macht viel Spaß und toller Spielverlauf. **90%**

INDIANA JONES 3
US GOLD
Sehr, sehr frustrierend. Nicht nur ist es mit Neustartstationen sehr schwer zu spielen, sondern auch die Zusammenstoß Erkennung ist Stuß. Trotzdem sind die Graphiken gut. **80%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Wenn es nicht nur so primitiv einfach wäre, würdest Du jahrelang weiterspielen. Es gibt tonnenweise verschiedene Bewegungsmöglichkeiten plus Joes Empfehlungen. Die "Überkopf-Seitenansicht "funktioniert gut. **78%**

JUNGLE FIGHTER
SEGA
Bildlauf Schwertkampf Spiel, daß Dich süchtig macht. Unglücklicherweise ist es nicht sehr schwer, und Du wirst nicht sehr lange brauchen, um es durchzuspielen. **58%**

KENSEIDEN
SEGA
Während es keinen Zweifel über die Größe von Kenseiden gibt, leidet es unter seiner Vorhersehbarkeit und teilweisen Einfachheit. Ein gutes, aber weitestgehend zu einfaches Schlägerspiel. **64%**

KLAX
TENGEN
Kommt nicht ganz nach oben durch. Die Graphiken sind nicht schlecht, aber der Sound fehlt und die Farben verschwimmen ziemlich stark. Trotzdem spielenswert. **73%**

KUNG FU KID
SEGA
Du bist mit einem Talismann ausgerüstet, der Dir übernatürliche Kräfte verleiht. Kung Fu Spiele sind nicht neu, und dieses hier führt nur die Reihe mittelmäßiger Spiele fort. **60%**

LASER GHOST
SEGA
Als eines der besseren Phasengewehrspiele kann dieses hier mit dem Joypad genauso effektiv gespielt werden wie ohne. Es gibt großartige Statiken und Hintergründe. **84%**

LEMMINGS
SEGA
Steuere niedlich-kuschelige Charaktere durch viele Level bestehend aus Labyrinthen und Rütseln. Einfach Brillante Graphiken, die mit der Einfachheit des Spieles im Einklang stehen. **89%**

LINE OF FIRE
SEGA
Eindrucksvolles vertikal-Ballerspiel, dem der Zweispielermodus fehlt. Detaillierte Wüchter und gute Hintergründe. Ziemlich kopflose, aber spaßige Unterhaltung. **82%**

LORDS OF THE SWORD
SEGA
Dieses Arkaden Abenteuerspiel enthält einige großartige Charaktere, aber die Hintergründe sind etwas unoriginell. Unterhaltend, aber simpel. **80%**

THE LUCKY DIME CAPER
SEGA
Donalds erste Exkursion auf das Master System ist eins der besten Spiele überhaupt. Die Graphiken sind allererste Sahne. Das beste ist: es ist superschwer, macht abhängig und bietet viel fürs Geld. **94%**

MARBLE MADNESS
VIRGIN
Alles sieht toll aus und bewegt sich ruhig, aber die Zeitbegrenzung ist leicht zu schlagen. Trotzdem eine sehr akurate Konvertierung. **88%**

MARKSMAN SHOOTING
SEGA
Eines der wenigen Spiele, die für das Licht Phasen Gewehr herausgegeben wurden. Einfach und bietet viel Spielspaß, aber Safari Hunt ist viel besser. **43%**

MATE HUNTER 3-D
SEGA
Nicht unbedingt Spitzenklasse, aber es gibt viele Anreize, wenn Unmengen von kleiner Charakteren Dich durch ein Labyrinth scheuchen. Ziemlich groß, aber relativ leicht. **72%**

MERCS
SEGA
Dieses ist eines der allereinfachsten Spiele auf dem Master System. Das ist wirklich schade, denn die Graphiken sowie der Spielverlauf sind ansprechend. **73%**

MIRACLE WARRIORS
SEGA
Dieses Rollenspiel ist überraschenderweise ziemlich gut. Es wird durch zeitraubende Menüs gesteuert, aber die Graphiken sind gut und die Schwierigkeitstufe hoch. **83%**

MISSILE DEFENSE
SEGA
Dieses ist ein düsteres altes Spiel. Du benötigst zwar deine 3-D Brille, aber auch ohne sie verpaßt Du nicht viel. Sehr eintönig und erfordert absolut kein Talent. **46%**

MONOPOLY
SEGA
Dem Käufer wird wenig für sein Geld geboten. Du könntest ein Original Monopoly Brettspiel für weniger Geld kaufen und hättest doch mehr Spaß. Es ist genau, aber was ist der springende Punkt? **79%**

MOONWALKER
SEGA
Glücklicherweise ist das Spiel viel besser als der Film. Es enthält gute Graphiken und gute Soundeffekte. **85%**

MS PACMAN
TENGEN
Obwohl dieses eine sehr genaue Konvertierung des Atari Arkaden Spiels ist, erreicht es nicht ganz die Spitze. Der Zweispielermodus macht Spaß, aber die ganze Geschichte beginnt, ihr Alter zu zeigen. **72%**

MY HERO
SEGA
Dieses Spiel sieht schauerlich aus. Es ist ein wirklich einfaches Hau-Drauf Spiel und nicht sehr anspruchsvoll. Falls Du ein Schul-Maulheld bist, wird es Dir gefallen. **64%**

NEW ZEALAND STORY
TECMAGIK
Es ist phantastisch! Tolle Graphiken, 12 Melodien, um Dein Gehör zu verwöhnen und all die Plattformspiel Effekte, die Du Dir wünschen könntest; leider ist es aber sehr schwer. **88%**

THE NINJA
SEGA
Fast geschenkt bekommst Du dieses Spiel mit seinen Wäldern, voll mit Samurais die Deine körpervernichtenden Talente erwarten. Sehr schlechte Graphiken. **75%**

NINJA GAIDEN
SEGA
Eins der besten Schlügerspiele. Guter Spielverlauf und gute Animation machen es zu einem Ninja Klassiker. Regulierbarer Schwierigkeitsgrad machen es für alt und jung gleichermaßen attraktiv. **90%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Sieben Sportarten bietet dieses Mammutstück der Sportsoftware. Keine Sportart würde alleine überleben, aber zusammen sind sie akzeptabel. **80%**

OPERATION WOLF
TAITO
Das alte Phasengewehr sollte alleine gekommen sein, aber die Licht-Detektion ist nicht zu heiß. Schöne Hintergründe, obwohl der flimmernde Bildlauf stört. **73%**

OUT RUN
SEGA
In diesem Münzspiel fehlt das Gefühl der Geschwindigkeit. Grafiken wurden in Minimalform und sehr simpel dargestellt. Die 3-d Brillen Version ist zum gleichen Preis erhältlich. **73%**

OUT RUN 3-D
SEGA
Hält sich an das originale Rezept von Out Run, aber es ist 3-D! Dieses ist das beste 3-D Spiel, das auf dem Master System zur Verfügung steht, aber das sagt auch nicht sehr viel. **83%**

OUT RUN EUROPA
US GOLD
Diese europäische Version von Out Run bietet mehr Fahrzeuge und eine längere Route. Seine Hintergrundgeschichte ist außerdem sinnvoller. Erfrischend guter Rennspaß. **90%**

PAC-MANIA
TECMAGIK
Eine außergewöhnlich gute Interpretation, aber der Preis für solch ein altes Konzept ist zu hoch. Falls das für Dich kein Hindernis darstellt, wirst Du nicht enttäuscht werden. **88%**

PAPERBOY
TENGEN
Emuliert das brillante Münzspiel, sieht aber jetzt etwas alt aus. Vor allem jedoch ist es sehr gut Spielbar und stellt für eine ganze Zeit eine recht hohe Anforderung an Dich. **81%**

PARLOUR GAMES
SEGA
Kompilierte Spiele auf der Karte sollten immer mit Zweifel behandelt werden. Eine durchschnittliche Simulation von Kneipenspielen wie Eight-ball; simpel designed. **50%**

PENGUIN LAND
SEGA
Die Pinguine sind besonders gut gemalt, aber die Hintergründe nur sehr simpel konstruiert. Den Pinguin zu steuern macht viel Spaß und man hat ein gutes Gefühl beim Spielen. **77%**

PHANTASY STAR
SEGA
Das Spiel mag zwar sehr teuer sein, aber es ist ein Spiel wo Du wirklich etwas für Dein Geld bekommst. Diese riesige Packung kommt sogar mit einem Batterie-Backup, was gut ist, denn Du wirst zu diesem Spiel immer wieder zurückkommen. **94%**

PIT-FIGHTER
DOMARK
Ein sich wiederholender Zweispieler Flugsimulator, der sehr schnell ziemlich dröge wird. Die winzigen Charaktere sind wirklich lächerlich klein, und das ruft eventuell Langeweile hervor. **75%**

POPULOUS
TECMAGIK
Ein Spiel, das Du entweder liebst oder haßt. Es ist sehr akkurat dem Original nachempfunden, aber ungefähr ZEHN mal so groß. Falls Du ein Fan bist, wirst Du diesen Hirn-Beansprucher toll finden. **88%**

POSEIDON WARS 3-D
SEGA
Es ist einen Blick wert, falls Du die Brille hast. Du mußt die Gewässer sauber halten, indem Du Dich mit gegnerischen Schiffen verbündest usw. Sehr einfaches Zeug; es ist es nicht wirklich wert, sich darum zu kümmern. **34%**

POWER STRIKE
SEGA
Ein ausgezeichnetes umweltfreundliches Ballerspiel. Die Grafiken sind allererste Sahne und der Bildlauf ist weich. Ein toller Blaster. **89%**

PRO WRESTLING
SEGA
Man hat sich an alles Drum und Dran des All-American Ringens gewagt, aber der Gesamteindruck ist, daß man an allen Ecken und Enden gespart hat. **56%**

PREDATOR 2
ARENA
Idiotische Steuerung, ein hoher Schwierigkeitsgrad, langweiliger Spielfluß und ein schlechter Sound. Die schlechteste Version eines müßigen Spieles. Gähn! **46%**

PRINCE OF PERSIA
DOMARK
Vollgestopft mit 14 Levels und einer beeindruckenden Animation handelt es sich hierbei um einen notwendigen Kauf für das Master System. Sehr einfach zu verstehen und extremanziehend. **94%**

PSYCHIC WORLD
SEGA
Nur die Grafiken retten dieses grausam langweilige und nicht spielbare Game. Die Mischung von Arkade und Strategie hätte vielleicht funktioniert, wenn das Spiel nicht so sinnlos wäre. **48%**

PSYCHO FOX
SEGA
Dieses hier hat die besten Attribute von anderen Abenteuerspielen übernommen. Der Hauptcharakter, Mr. Foc, ist fast genauso dreist wie Sonic selbst. Sehr gut. **88%**

PUTT 'N PUTTER GOLF
SEGA
Ein brillant – verrücktes Zweispieler Golfspiel, das in der Originalversion auf dem Amiga erschien. Ausgezeichnete Grafiken und aufmunternde Soundeffekte. **86%**

QUARTET
SEGA
Warnung: Dem Namen entgegen handelt es sich hierbei nicht um Paket aus vier Spielen, sondern um eines. Genaugenommen handelt es sich um einen ziemlich unbeeindruckenden Versuch eines Plattform Ballerspiels. **25%**

RAMBO III
SEGA
Trotz der Einschränkungen, die dadurch bedingt sind, das es sich um ein auf einer Phasen Kanone basierendes Produkt handelt, ist dieses Spiel beachtenswert spielbar. Herausfordernd, aber die anziehende Wirkung dauert nur ein paar Wochen an. **77%**

RAMPAGE
SEGA
Jeder hat einen destruktiven Trieb in sich. Du steuerst ein oder zwei Gorillas, die Apartment Blöcke kurz und klein schlagen müssen. Einfach, aber sehr gute Action. **85%**

RAMPART
TENGEN
Ein wirklich anziehendes, wenn auch simples Spiel; baue Dir Dein Schloß, entscheide, wo Du die Kanonen hinstellen möchtest, und dann dezimiere Deinen Feind. **81%**

RASTAN SAGA
SEGA
Zerstörender Zug durch viele verschiedene Landschaften, aber dies ist eines der besten Spiele seiner Art. Bei genauem Spiel wirst Du es nicht in der ersten Woche beenden können. **88%**

RC GRAND PRIX
SEGA
Viel-Spieler Action, die es nicht schaffen wird, Renn-Fans in Aufregung zu versetzten. Glücklicherweise sind die Grafiken interessant, aber warum schmiert SEGA seinen Namen überall auf die Reklameflächen? **59%**

RESCUE MISSION
SEGA
Beschütze medizinische Güter, die für die Truppen verteilt werden. Die Grafiken sind großartig und der Spielablauf gut zu erkennen. Hast Du eine Phasen Kanone? Hast Du ein bißchen Geld? Dann kaufe Dir dieses Spiel! **90%**

ROCKY
SEGA
Überraschung, überraschung, dies ist eine Boxsimulation! Schlechte Grafiken und furchtbare Animation resultieren in einem gräßlichen Spiel. **32%**

R-TYPE
SEGA
Dies hier ist unbestritten das beste Ballerspiel, das jemals das Master System geschmückt hat. Es ist – ausgenommen die einzelnen Unzulänglichkeiten der Grafik – eine total genaue Konvertierung von Irems tollem Hit. Alles ist toll. Probiere es aus – Du wirst nicht enttäuscht sein! **94%**

RUNNING BATTLE
SEGA
Leider ist dieses kein gutes Schlägerspiel. Alles ist so langsam und noch nicht einmal die bunten flickerfreien Grafiken können diesem schwachen Versuch noch Verbesserung bringen. **44%**

SAFARI HUNT
SEGA
Anfangs war dieses Spiel mit dem MS eingepackt zur Benutzung mit dem Licht Phasengewehr. Wahrscheinlich das beste Spiel auf dem Markt zum zielen üben auf dem Bildschirm, aber mittlerweile sehr selten. **63%**

SAGAIA
SEGA
Was für eine schwache Angelegenheit dieses Ballerspiel mit horizontalem Bildlauf doch ist. Das größte Problem liegt in den schwammigen Kollisionen und den flickernden Grafiken. Aber das Spiel ist bei Weitem zu einfach für fast jeden Spieler. **43%**

SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION
SEGA
Dieser Chase HQ Nachfolger hat schwache Grafiken und eine schwammige Steuerung. Voller Action, aber viel zu einfach für jeden außer blutigen Anfängern. **54%**

SCRAMBLE SPIRITS
SEGA
Wenig mehr als ein Ballerspiel mit vertikalem Bildlauf, und dazu noch ein schlechtes Spiel dieser Gattung. Bei so einer Auswahl solltest Du etwas besseres finden. **44%**

SECRET COMMAND
SEGA
Dieses hier kommt dem Capcom Commando Münzspiel sehr nahe; es basiert sogar in einem Dschungel mit Jagden und allem Drum und Dran. Notwendig für jeden Jäger mit Selbstachtung. **85%**

SEGA CHESS
SEGA
Funktionelle Grafiken und ein wenig schwache Sprache mag vielleicht einige Großmeister stören, aber bleibe eine Weile dabei, und Du wirst ein überlegenes Schachspiel entdecken. **83%**

SHADOW DANCER
SEGA
Leidet unter flickernden Grafiken und einer schlechten Reaktionsrate, aber es gibt einige angenehme Effekte wie die Vollbild-Magie und den blitzschnellen Hund. **69%**

SHADOW OF THE BEAST
TECMAGIK
Trotz der offensichtlichen Beschränkungen des MS hat Tecmagik gute Arbeit an dieser Beast Version geleistet. Großartige Ansichten, gute Laune, Musik und sogar etwas verbesserter Spielablauf machen es zu einem tollen Stück Besitztum! **90%**

SHANGHAI
SEGA
Eines der süchtigmachendsten und verzwicktesten Rütselspielen, die es zur Zeit gibt. Du wirst zu Anfang irritiert sein, aber falls Du durchhältst werden Deine Bemühungen belohnt. **85%**

SHINOBI
SEGA
Es gibt nichts wirklich besonderes bei diesem Schlägerspiel. Es gibt nur fünf Levels mit gestrandeten Kindern, und die werden für die meisten Spieler leicht zu erledigen sein. **79%**

SHOOTING GALLERY
SEGA
Dieses Spiel ist total überteuert. Nur vier Runden, wo man verschiedene Ziele abschießt. Es macht viel mehr Spaß mit mehreren Spielern, also schnappe Dir Deine Familie und los geht's. **70%**

SHOOTING GAMES
SEGA
übe Deine Schießkünste mit dem leichten Gewehr in drei

verschiedenen Spieltypen – Schützenfest, Tontaubenschießen und Jagdschießen. Gutes Preis – Leistungsverhältnis. **72%**

SLAP SHOT
SEGA
Wie sein Mega Drive Gegenstück, EA Hockey, ist Slap Shot sehr schnell erlernbar und hat die gleichen diversen Extras. Auch falls Du das richtige Spiel nicht magst, dieses hier ist ziemlich gut. **76%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Total ausgezeichnete Konvertierung, die zeigt, daß auch das Master System seine Originalität waren kann. Dieses Abenteuerspiel ist sehr schnell und macht sofort süchtig. **92%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Eine phantastische Version des berühmtesten Spiels der Welt, aber es ist verwanzt. Sonic 2 ist ganz klar das beste Spiel auf dem Master System, aber sei nicht zu enttüuscht, wenn Tails nicht erscheint. **95%**

SPACE GUN
SEGA
Falls du ein Kenner des Phasengewehrs bist, sollte dieser Titel Dir ein kleines Lücheln abgewinnen. Nicht das beste Schützenspiel bis jetzt, aber die Graphiken sind insgesamt okay. **56%**

SPACE HARRIER
SEGA
Es gibt keine Möglichkeit, irgendwo innerhalb dieser 18 Levels fortzufahren oder neuzustarten – sogar Arkaden Spieler werden hier stark gefordert. Eine genaue und gut spielbare Version. In einer schrecklichen 3-D Version auch für weniger Geld zu haben. **84%**

SPEEDBALL 2
VIRGIN
Springe in die Zukunft und spiele ein wildes Handballspiel. Die Graphiken sind herausragend und die Spielbarkeit toll wie immer. Die Liga ist außerdem sehr herausfordernd. **89%**

SPELLCASTER
SEGA
Eins der großartigsten und schwierigsten Rollenspiele auf dem Master System; fast so hoch eingestuft wie Phantasy Star. Das große Abenteuerspiel wird Dich durch den Untergrund, den Weltraum, die Zeit und sogar das Land der Toten führen. **90%**

SPIDER-MAN
SEGA
Diesem Spiel fehlt die Spielbarkeit. Es ist sehr langweilig, die Feinde zu vernichten, aber die Hindergrundgeschichte ist sehr ansprechend. Ganz gutes Zeichentrick-Schlägerspiel. **80%**

SPORTS PAD FOOTBALL
SEGA
Eine weitere Sportsimulation, die sich auf dem unfunktionellen Sega Sports Pad aufbaut. Eine ganz gute Simulation, aber es wird sich unter Umständen herausstellen, daß es unmöglich ist, ein Sports Pad aufzutreiben. **64%**

SPY VS SPY
SEGA
Die Stars vom MAD Magazin behalten ihre Anziehung und beim Spiel kichert immer der eine Spieler, wenn der andere in seine Fallen läuft. **90%**

STRIDER
SEGA
Die Graphiken und der Sound sind ungefähr so gut wie erwartet, aber der Hauptcharakter ist sehr schlampig und armselig, besonders wenn er springt. Die Langzeitfaszination ist zweifelhaft. **79%**

STRIDER II
US GOLD
Sehr ähnlich zum originalen Streiter in dem Sinne, daß der Charakter sehr langsam ist, aber es ist herausfordernd. Standardgraphiken und wenig Neues. **75%**

SUBMARINE ATTACK
SEGA
Du übernimmst das Kommando eines U-Boots und führst durch die Unterwasserwelt, wobei du alles, was sich bewegt, abschießt. Es spielt sich wie ein armseliges R-Type im Wasser. **68%**

SUMMER GAMES
SEGA
Dieses ist eine echte Enttüuschung. Die Graphiken sind hoffnungslos schlecht; die Charaktere sind klein und armselig animiert und die Hintergründe enthalten keine Details. **40%**

SUPER KICK OFF
US GOLD
Hat alle wichtigen Funktionen, ausgenommen die besonders wichtige Spielbarkeit. Das Spiel wird merklich langsamer, wenn sich drei oder mehr Spieler auf dem Bildschirm befinden. **80%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Ein Modus, indem beide Spieler gleichzeitig auf einem aufgeteilten Bildschirm gegeneinander kümpfen macht die schlechten Graphiken wett. Eine armselige Atmosphäre wird durch die schwachen Hintergründe und die unrealistische Animation hergestellt. **68%**

SUPER MONACO GP II
SEGA
Eine nutzlose Motor Sport Simulation, die kein bißchen Enthusiasmus schafft. Die Graphiken sind unter aller Würde und das Spiel sollte um jeden Preis gemieden werden. **21%**

SUPER REAL BASKETBALL
SEGA
Ausgezeichneter Zweispielermodus mit einigen guten Nahansichten. überall sehr gut und es ist schwer, im Einspielermodus den Gegner in den höheren Levels zu schlagen. **85%**

SUPER SMASH TV
ACCLAIM
Eine lang erwartete Konvertierung die nicht überdurchschnittlich ist. Wiederholt sich sehr häufig, was die Graphiken, die Musik und den Spielverlauf angeht, und dabei zu schwer. **65%**

SUPER SPACE INVADERS
DOMARK
Auffällig gute Konvertierung. Die originalen Wellen und sehr gute Zwei-Spieler-gleichzeitig Option stufen dieses Spiel höher ein als die Konkurrenz. **82%**

SUPER TENNIS
SEGA
Der Preis dieses Spiels fällt weiter! Die Graphiken sind kindisch, die Musik abstoßend und es wird auch nur etwas des Spaßes des richtigen Spiels zu vermitteln. **29%**

TAZ-MANIA
SEGA
Die Graphiken sind leuchtend hell und die Atmosphüre absolute Spitze. Steuere Taz durch viele Levels klassischer Plattform-Action. Genaue Zeichentrick Konvertierung. **81%**

TEDDY BOY
SEGA
Simples Konzept, das aber sehr gut eingearbeitet wurde und daher ist das Spiel sehr süchtig machend und gut spielbar. Wie auch immer, sei gewarnt: Es ist ein sehr niedliches Plattformspiel, leider etwas zu niedlich. **70%**

TENNIS ACE
SEGA
Vergiß Super Tennis. Es gibt hier einen großartigen Seitenansichts-Zoom des Aufschlagenden und die Ansicht von oben auf den Platz funktioniert gut. Tennis Fans sollten sich dieses Spiel kaufen. **83%**

THE TERMINATOR
SEGA
Obwohl dieses Spiels nur vier Levels hat, ist es doch mit direkt übernommenen Film Szenen gespickt, was bedeutet, daß alle Arnie Fans glücklich sein werden. **90%**

THUNDER BLADE
SEGA
Es gibt hier ein tolles Spiel, das nur darauf wartet loszulegen. Trotz allem können die guten Graphiken jedoch den Fehler der schlechten Zusammenstoßerkennung nicht vertuschen. **65%**

TIME SOLDIERS
SEGA
Das Münzspiel, auf dem dieses hier basiert, war eine ziemlich heiße Sache. Hier verbringt man mehr Zeit mit der Flucht vor Feinden als mit dem Kämpfen gegen sie, und das wird schnell langweilig. **36%**

TOM AND JERRY
SEGA
Es besteht die Möglichkeit, daß Du dieses Zeichentrickabenteuer viel zu schnell beendest. 2Mbit gutaussehende Plattformkomödie, aber sie dauert nicht lange. **74%**

TRANSBOT
SEGA
Mein Gott! Es hat alle gewöhnlichen Elemente eines Ballerspiels; es spielt in einer post-nuklearen Welt und Außerirdische marschieren ein, aber es ist so schlecht programmiert, das es insgesamt gräßlich ist. **26%**

TRAP SHOOTING
SEGA
Wie der Titel schon sagt ist dies eine Tontaubenschießen Simulation. Nicht unbedingt voller Spaß macht es doch Freude, die gut animierten Ziele zu treffen. Begrenzte Anziehung. **45%**

TRIVIAL PURSUIT
DOMARK
Dieses Spiel ist ideal für viele Leute, aber nicht für Einzelne. Gute Graphiken und ein komischer Zeichentrick Frager mit möglicherweise schweren Fragen. **81%**

ULTIMA IV
SEGA
Falls Du Rollenspiele wie Phantasy Star und SpellCaster magst, solltest Du dieses Spiel in deine Sammlung aufnehmen. Es ist groß, herausfordernd und wird mit einem großen Handbuch und Landkarte geliefert. **92%**

VIGILANTE
SEGA
Diese Münzspiel Konvertierung ist ein sehr simples Schlägerspiel, aber für den schieren Spielspaß geeignet. Durch die übersetzung ist das Spiel jedoch etwas vereinfacht worden. **77%**

WANTED
SEGA
Voller Phasengewehr Schießspaß, wenn Du zum Scherriff ernannt wirst und die Straßen deiner Region von fiesen Leuten reinigen sollst. Du findest vielleicht sogar Freude daran! **78%**

WIMBLEDON
SEGA
Der Center Court wurde auf dem Master System nie so gut dargestellt. Realistische Graphiken und tolle Animation der Spieler werden durch das superschnelle Spielen noch hervorgehoben. Dies ist eine Tennissimulation höchsten Standards. Es ist jedoch sehr schwer. **90%**

WONDER BOY
SEGA
Dieses Spiel zieht immer noch viele Arkaden Abenteuerspieler an. Traurigerweise ist alles wie Graphiken, Sound usw. heute sehr alt. **81%**

WONDERBOY IN MONSTERLAND
SEGA
Dies zweite Ausgabe des Boys führt den herausfordernden Spielverlauf fort. Du hast zwölf Levels zu durchqueren und die Handlung ist immer schnell und die Bösen wild. Kauf es, spiele es und es wird Dir nicht leid tun. Ehrlich! **90%**

WONDERBOY III: DRAGON'S TRAP
SEGA
Falls Du die anderen Versionen magst, wirst Du bei dieser hier durchdrehen, die noch meilenweit besser ist. Du mußt Dir wieder den Weg entlang dem Pfad bahnen, aber Dir wird in Geschäften, die auf dem Weg liegen und Waffen verkaufen, ausgeholfen. Ein großartiges Arkaden Abenteuerspiel ohne Igel oder Enten. Das muß also was taugen! **93%**

WOODY POP
SEGA
Dieses Spiel ist vielleicht schwer durchzuführen, da es die Paddle Steuerung benutzt, die es heute nicht mehr gibt. Niedliche Graphiken, aber sonst nichts. **47%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
US GOLD
Eine Qualitätsgolfsimulation, die alles bietet. Alles, was Du für ein Spiel brauchst, inklusive Schläger, Gefahrenfelder und Spielbarkeit. **83%**

WORLD CUP ITALIA 90
SEGA
Es ist viel einfacher hier den Ball zu kontrollieren als in Kick Off, aber insgesamt denkst Du mehr, Du spielst ein Brettspiel in einer Kneipe als das richtige Spiel. **77%**

WORLD GAMES
SEGA
Diese alte Ausgabe ist auf jeden Fall nur Durchschnitt. Keine der Disziplinen ist wirklich schlecht, aber auch keine ist wirklich spielenswert. **65%**

WORLD GRAND PRIX
SEGA
Dieses Spiel hat zwar die Grundaustattung – Autos – aber andere wichtige Dinge wie gute Graphiken, guter Sound und Gegner kommen zu kurz. **79%**

WORLD SOCCER
SEGA
Ein Fußballspiel mit horizontalem Bildlauf. Die Spieler sind größer als in den meisten Simulationen, aber die ungerade Perspektive macht es schwer, den Ball dahin zu befördern, wo Du ihn haben willst. **63%**

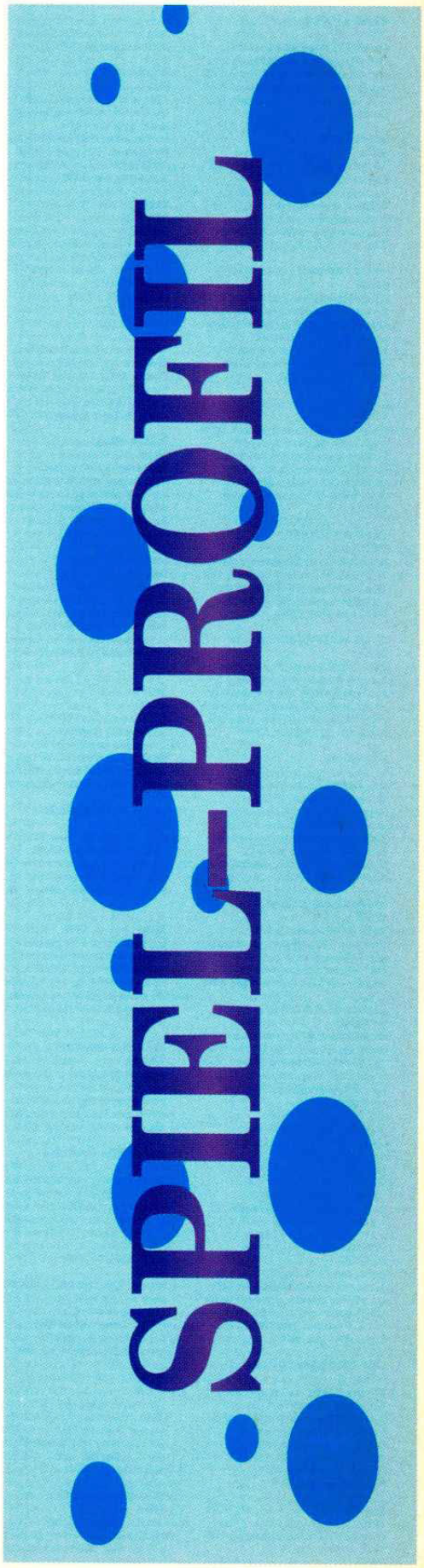
XENON II
VIRGIN
Du wirst große Schwierigkeiten haben, den Unterschied zwischen dieser Version und dem 16-bit Original festzustellen. Große Klasse, aber es gibt einige ungenaue Zusammenstöße. **85%**

Y'S THE VANISHED OMENS
SEGA
Ein ausgezeichnetes Rollenspiel, aber ihm fehlt die Spielbarkeit der großen drei – Ultima, Phantasy Star und SpellCaster. Trotzdem ist es ein gutes Rätsel. **84%**

ZAXXON 3-D
SEGA
Großartig bei Arkaden, aber hier nicht. Die Graphiken sind abstoßend, der Sound stört und man merkt nichts vom Spielverlauf. Nichts aufmunterndes. **42%**

ZILLION
SEGA
Die Norsa Streitkräfte expandieren und Du mußt sie beseitigen. Einige großartige Statistiken und eine gute Hintergrundgeschichte bauen eine interessante Atmosphäre auf. **67%**

ZILLION II
SEGA
Identisch zum Original; der böse Baron Ricks versucht sich immer noch an seinen alten Tricks. Er hat Deine Freunde gefangen und Du mußt ihnen schnell helfen. Ergreifende Sache. **67%**



GAME GEAR

SPIEL-PROFIL

AERIAL ASSAULT
SEGA
Ach du meine Güte! Ein absolut nutzloses Luftschlacht-Spiel, das auf jeden Fall vermieden werden sollte! Die Grafik regt die Fantasie überhaupt nicht
an und das Gameplay ist praktisch nicht existent. **42%**

ALIEN 3
ARENA
Ein Platform-Spiel mit viel Action, tollen Grafiken und atmospärische Melodien. Alien 3 bietet diese eindrucksvollen Qualitäten und ein dazu passend ein herausforderndes Gameplay. Ideal für Anfänger und Profis. **88%**

ALIEN SYNDROME
SIMS CO
Die Konvertierung eines alten Arcadeklassikers hat alle GG Besitzer auf ihr Gerät stolz gemacht. Es hat eine sehr gute Handlung und auch die besten Endgegner, die Du jemals gesehen hast. **83%**

AX-BATTLER
SEGA
Einer der Stars von Golden Axe zeichnet sich in seinem eigenen Spiel aus. Seid gewarnt, den das hier ist ein sehr japanisches Rollenspiel und ist nicht wie das großartige Golden Axe. Es ist sehr unfreundlich und nicht gut ausgeführt. **56%**

BART VS THE SPACE MUTANTS
FLYING EDGE
Laßt Mario stehen, legt Sonic weg, Bart und Familie sind in der Stadt. Diese gute Beispiel eines Arcade-Spiels verweist alles bisher dagewesene in seine Schranken mit super Grafik, tollem Sound und verzwicktem Gameplay. **92%**

BATMAN RETURNS
SEGA
Achtzehn sehr leicht zu meisternde Schauplätze und sogar für die Anfänger zu leicht und wirklich enttüuschend, weil die Grafik verpulvert wird. **65%**

BATTER UP
SEGA
Die Kontroll-Methode ist extrem knifflig und der Computer anscheinend unbesiegbar. Außerdem ist es eine faire Version vom Lieblingssport der Amerikaner (und Japaner). **76%**

THE BERLIN WALL
KANEKO
Mega-bunt, vollgestopft mit bösen Buben und einer Grafik im Stil von Bubble Bobble. Innovative Wächter, ein Andrang von Peng und Boing und mehr als 25 vollgepackte Level. **88%**

BUSTER BALL
RIVER HILL
Speedball ist ein Spiel, das es noch nicht für den Game Gear gibt, aber Buster Ball ersetzt es beinahe. Gut auflösende Grafik, jedoch wenig Spannung, so daß das Spiel schnell langweilig wird. **76%**

CASTLE OF ILLUSION
SEGA
Dieses allseits beliebte Spiel ist sogar besser auf dem Game Gear mit geschrumpften Grafiken, die Mickey super aussehen lassen. Die meisten Räume wurden aus anderen Versionen übernommen, was es zu einer wichtigen Anschaffung macht. **94%**

CHASE HQ
TAITO
Hauptsächlich Out Run mit Gewehren in einer typischen Miami-Vice-Umgebung. Die Musik ist ultra-schrecklich, aber die klasse Grafiken und das erstaunliche Gameplay sind schnell und einladend. Schade, daß die Spannung fehlt und es viel zu einfach ist. **74%**

THE CHESSMASTER
SEGA
Wahrscheinlich das beste Schachspiel. Alles ist hineingepackt, es wird aber noch sowohl beim Anfänger als auch beim Profi Anklang finden. **83%**

CHUCK ROCK
SEGA
Die leuchtende und bunte Grafik und die Plattform-Action wird auch den gewissenhaftesten Spieler in Entzücken versetzen. Herausfordernde Level und absolut süchtigmachend. **87%**

COLUMNS
SEGA
Sehr schweres und herausforderndes Puzzle im Tetris-Stil. Im One-Player-Modus exzellent, aber noch besser im Zwei-Spieler-Modus. Es könnte eines der klassischen Sega-Spiele auf allen Maschinen werden. **92%**

CRYSTAL WARRIORS
SEGA
Ein fantastisches Rollenspiel für den Game Gear auf seinem Höhepunkt. Leuchtende, klare Grafiken, die zwar manchmal etwas klein sind, aber trotzdem beeindrucken. **79%**

DEVILISH
SEGA
Weit entfernt vom Original, aber es hat eine gute Grafik und Scrolling. Sonst hat es wenig anzubieten, und sollte deshalb besser vermieden werden, es sei denn euch gefiel Break-out (!). **37%**

DRAGON CRYSTAL
SEGA
Ein großes Spiel für eine kleine Maschine und voll der Aufmerksamkeit der Rollenspiel-Fans wert. Es ist vollgepackt mit Pick-up's und vielen Leuten, mit denen man reden kann. **80%**

FACTORY PANIC
SEGA
Gorby versucht, die Produkte aus seinen russischen Fabriken zu verteilen, während Dich viele Elemente aufzuhalten versuchen und dieses Spiel schwer und genußreich machen. **86%**

FANTASY ZONE
SEGA
Trage bei diesem Spiel eine Sonnenbrille! Der kleine Bildschirm und die vielen Farben sind eine wirkliche Anspannung für die Augen. Dieses Ballerspiel ist total überspannt. **86%**

FROGGER
SEGA
Der Spielwitz bei Frogger liegt darin, einen Freund über ein paar Baumstämme hüpfen zu sehen, um das andere Ufer zu erreichen. Nach einer Zeit der Eingewöhnung wird das ganze ein wenig zu langweilig und einfach. **75%**

G-LOC
SEGA
G-LOC läuft auf dem Game-Gear sehr schnell, aber das würde jedes Spiel, wenn es keine nennenswerte Grafik hätte.Alles ist viel zu einfach, um überhaupt eine Atmosphäre aufkommen zulassen. **60%**

GALAGA '91
NAMCOT
Ein ganz armseliges Ballerspiel. Der Bildschirm trübt sich zu leicht und und die ganze Machart des Spieles wiederholt sich sehr schnell. Wenn man Level 6 erreicht hat, hat man schon alles gesehen. **63%**

GEORGE FOREMAN' BOXING
ARENA
Dieses schlechte Boxspiel (bereits unter dem Namen "Heavyweight Champ" bekannt) wird langsam unglaublich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

GG ALESTE
COMPILE
Halley Wars ist gegen diesen letzten Hammer bedeutungslos. Fließendes Scrolling, reale und atemberaubende Wächter und ein Ohren betäubendes SFX werden Dich dieses Spiel niemals vergessen lassen. **92%**

GRIFFIN
IMPORT
Ein farbiges und spielbares Ballerspiel. Große Sprites, schlaue kleine Japanerinnen und ein zusätzliches Gameplay macht aus Griffin ein gutes Spiel. **86 %**

HALLEY WARS
SEGA
Dieses Spiel ist sehr schnell und die Waffen groß, eingeschlossen eine wirklich hervorragende Action. Die 5 Schwierigkeitsgrade sind sehr verschieden und jeder fordert eine spezielle Taktik. **88%**

HEAVYWEIGHT CHAMP
SEGA
Dieses schlechte Box-Spiel (bereits als George Foreman Boxing bekannt) wird
langsam unglaublich wiederholbar. Die Grafik mag gut aussehen, aber die Bewegungen sind sehr schlecht. **56%**

INDIANA JONES 3
SEGA
Im Stil und Layout genau das gleiche wie das MS, aber die Grafiken scheinen mit Hinblick auf die Perspektive besser ausgeführt zu sein. Der Sound ist gräßlich und das Spiel im Ganzen schwer. **78%**

JOE MONTANA FOOTBALL
SEGA
Sega hat es geschafft, sich mit diesem schweren Spiel auseinanderzusetzen und hat, um den Spielspaß zu heben, einige Extras hinzugefügt. Alles aus dem MS Game ist auch hier und macht es zu einem ganz heißem Spiel. **85%**

KINETATIC CONNECTION
SEGA
Übermüßig schweres Puzzle, indem man eine Laubsägearbeit wieder zusammensetzen muß. Das macht eine Weile lang Spaß, aber es macht einen auf jeden Fall schwachsinnig. **72%**

KLAX
DOMARK
KLAX wurde als umwerfender Zusatz beschrieben. 99 Level Knobelei, schnelles und wildes Türmchenbauen wird alle GG-Spieler in Atem halten. **85%**

LEMMINGS
SEGA
Übernimm die Kontrolle über die Lemminge und rette ihre Haut mit verschiedenen konstruktiven Aktivitäten. Außergewöhnliche Grafik und ein Spiel, das eine wirkliche Herausforderung ist. **88%**

THE LUCKY DIME CAPER
SEGA
Hier tritt eine der wohl bekanntesten Disney Comicfiguren auf, nämlich Donald Duck. Das Spiel fesselt Dich sofort an den Schirm und es gibt noch einen tollen Soundtrack für jeden Level. **93%**

MAPPY
IMPORT
Spring auf Plattformen herum und sammle Gegenstände auf. Nicht sehr originell und auch nicht gerade gut. Die Grafik ist fantasielos und es gibt keine Spielmöglichkeit. **50%**

MARBLE MADNESS
DOMARK
Das klassische Arcade-Spiel mit den vielen Kugeln. Rolle die Murmel durch einen Plattform-Irrgarten mit sich steigerndem Schwierigkeitsgrad. Grafisch hervorragend. **75%**

MONSTER WORLD II
SEGA
Eine deutliche Verbesserung gegenüber dem Original-Hit. Diese direkte Konvertierung vom MS-Spiel verspricht Spaß, Herausforderung und es beinhaltet auch ein vielgewünschtes Passwort-System. **84%**

NINJA GAIDEN
SEGA
Wunderbare Grafiken und Sprite-Animationen kombiniert mit einer Vielzahl von Levels. Wenn es zu schwer sein sollte, dann sucht die Import-Version, welche ein Passwort-System besitzt. **84%**

OLYMPIC GOLD
US GOLD
Grafisch spitzenmäßig, aber Verluste in allen anderen Kategorien machen dieses Spiel durchschnittlich. Bringt den Athleten durch mehrer Wettkämpfe mit relativ ereignislosem Inhalt. **79%**

OUT RUN
SEGA
Das klassische Rennspiel verliert nichts bei der Umsetzung auf den Computer – außer seiner Schwierigkeit. Trotzdem ist es erheiternd und um Längen besser als Super Monaco GP **77%**

OUT RUN EUROPA
SEGA
Die Saga geht weiter, aber sogar mit eindrucksvollen Details und einigen netten Melodien wird es die meisten Spieler nicht beeindrucken. **64%**

PAC-MAN
SEGA
Was ist das doch für ein großartiges kleines Spiel! Alles ist genau wie bei den Spielautomaten – sogar die Musik bringt Erinnerung an sie zurück. Ärgerlich, daß es nach einer Weile nachläßt und danach Langeweile einsetzt. **66%**

PAPERBOY
DOMARK
Der nicht kleinzukriegende Paperboy ist auch auf dieser Maschine ein Genuß. Vergleichsweise gute Grafik und eine hervorragende Herausforderung, aber schlechter Sound. **79%**

PENGO
SEGA
Dieses Spiel spielt sich genau wie auf dem Automaten, und so muß man Eisblöcke herumschieben und versuchen, irgendwelche Tiere zu killen. Es mag zwar nicht am Tierschutzgesetz vorbeikommen, aber es ist sicher ein Knüller. **79%**

POP BREAKER
IMPORT
Nicht einwandfreie Grafik und ein frustierendes Gameplay schlagen es ein wenig zurück. Langsame Ballerspiel-Action, die nach einer Weile vorhersehbar
wird. **68%**

POPILS
DOMARK
Alle Puzzle-Fans sollten eine Ausgabe von Popils besitzen. Wunderschöne Grafik verbunden mit verhältnismäßig guter Musik fx. Abhängigkeit ist der Schlüssel zu Domarks ersten, aber sicherlich nicht letzten Adventure auf dem Game Gear. **89%**

PRINCE OF PERSIA
DOMARK
Eines der besten zur Zeit erhältlichen Spiele. Bei dieser Software ist nur wenig auszusetzen, bei der man den Held durch ein Labyrinth steuern muß. **93%**

PSYCHIC WORLD
SEGA
Verflucht! Das ist wirklich ein scheußliches Spiel. Es ist eines von denen, bei denen man eigentlich aufheulen muß, wenn man sie spielt. Alle Käufer haben unser Mitleid. **12%**

PUTT AND PUTTER
SEGA
Als dieser tolle Golf-Simulator herauskam, waren wir überrascht. Gute Scrolling-Effekte und viele Optionen machen es zum besten im Moment erhältichen Spiel. **91%**

RASTAN SAGA
SEGA
Kampf-Adventure, das viele Orte und eine große Anzahl von schweren Gegnern enthält. Der Hintergrund und die Sprites sind sehr fließend. Ein Spiel, das man einfach kaufen muß! **91%**

SHINOBI
SEGA
Funktioniert auf dem GameGear gut, obwohl es sehr kurz ist und von jemandem, der eine von den Serien davor gespielt hat, bald durchgespielt werden wird. Trotzdem gibt man sich ihm gerne hin... **84%**

SHINOBI II
SEGA
Absolut hingebungswürdiges Gameplay mit verschiedenen Wegen. Rette deinen Ninja-Freund und finde die Elemental Crystals, um zu entscheidenden Schlacht zu gelangen, jedoch, wie auch das erste, könnte es zu leicht sein. **90%**

SKWEEK
SEGA
Auch bekannt als Slider. Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SLIDER
SEGA
Auch bekannt als Skweek. Es hat bunte Grafiken, die in dieser kleinen Größe eine Qual für die Augen sind und die ganze Attraktivität von Klax mit 30 Passwort-Level. **82%**

SOLITAIRE POKER
SEGA
Das Yawmarama-Kartenspiel hat nette Sprites, aber der Sound und das Gameplay machen bald ärgerlich. Die Neuheit nutzt sich ab, sogar die junge Dame, die Dir sagt, wieviele Level Du noch vor Dir hast. **70%**

SONIC THE HEDGEHOG
SEGA
Kristallklare, superschnelle Grafiken mit original Zonen und Wächtern basierend auf der MS-Version. Enterweder man mag ihn, oder man verabscheut ihn, Sonic paßt in gutem Stil in Deine Sammlung. **91%**

SONIC THE HEDGEHOG 2
SEGA
Wie das Original ist dieses besser als auf anderen Formaten. Exzellentes Scrolling und Sprite-Animationen zeigen, daß Sonic verbessert werden kann, aber es ist seinem Vorgänger sehr ähnlich. Auf seine Art ein fantastisches Spiel. **95%**

SPACE HARRIER
SEGA
Die Hit-Konvertierung ist vom Sega-Team in Stücke gerissen worden. Holprige Spielmöglichkeit und eckige Grafik unter dem Standard machen dieses Spiel zu wackligen Angelegenheit. Meine Güte! **71%**

SPIDER-MAN
FLYING EDGE
Vergeßt das Master System, den Flying Edge haben diese kleine Schönheit auf der Mega Drive-Version angesiedelt. Es beinhaltet nicht nur Comicelemente sondern auch ein fesselndes Gameplay in über 5 verschiedenen Schauplätzen. **92%**

STREETS OF RAGE
SEGA
Wildes Ballerspiel vom Feinsten. Zwei-Spieler-Option eingeschlossen, aber nur zwei Figuren wählbar. Die Grafik kann sich manchmal etwas ärgerlich erweisen, aber das Gameplay macht das mehr als wett. **89%**

SUPER GOLF
SIGMA
Golf einfach gemacht. Nicht so realistisch wie Leaderboard, aber genausoviel Spaß. Cartoon-Grafiken, Caddies mitverschiedenen Persönlichkeiten und farbenfrohe Option-Screens machen dieses Spiel einen Simulator für den ernsthaften Golfer. **86%**

SUPER KICK OFF
SEGA
Das absolut beste Fußballspiel auf dem GG. Bewundernswerte Spielbarkeit bringt die MS-Version schamhaft zum Erröten. Ein schnelles Gameplay, was rasende Balgereien um das Tor verspricht, aber es bestehen einige Geschwindigkeits-Trübungen. Total gut! **93%**

SUPER MONACO GP
SEGA
Während es zwar schnell zugeht, fehlt es an allem anderen - besonders Gefühl. Die Grafik ist ultra einfach, der Sound mittelmäßig und das Gameplay äußerst langweilig. **55%**

SUPER MONACO GP II
SEGA
Nichts weiter als ein durchschnittlicher Wettrenn-Simulator. Das Scrolling funktioniert in Top-Qualität. Schreckliche Sound-Effekte und ein schwerfälliger Hintergrund nicht. Wieder mal verloren, Ayrton. **71%**

SUPER OFF ROAD RACER
VIRGIN
Mit acht Schauplätzen von den Arcade-Renn-Maschinen wird es bestimmt ein Hit. Vollkommene Herausforderung an Deine Schnelligkeit. Die Grafik ist möglichst nahe am Original. Im höchsten Maße allen Rennfahrern (und -innen) zu empfehlen. **90%**

SUPER SMASH TV
FLYING EDGE
Erinnerst Du Dich an das Arcade-Spiel? Dann vergiß dieses hier. Gräßlich animierte Sprites und sich wiederholende schlechte Grafik ruinieren eine gute Umsetzung total. Ärgere Dich nicht! **58%**

TAZ-MANIA
SEGA
Ein fantastisches Plattform-Spiel mit einer ungeheuren Abwechslung an Grafik und Sound. In den Eröffnungsleveln ist eine starke Herausforderung, und es lohnt sich, auszuharren. **84 %**

THE TERMINATOR
VIRGIN
Eines der besten Plattform-Spiele überhaupt. Super Sprite-Animationen und total herausfordernde Missionen. Einige Gameplay-Kniffe könnten sich als ärgerlich herausstellen, aber alles andere ist vom Feinsten. **91 %**

VIKING CHILD (THE)
GAMETEK
Ein durch und durch nettes Spiel. Ein Plattform-Adventure, das einen hohen Betrag an Gameplay aufweist. Acht Schauplätze, die viel Spaß versprechen, verbunden mit total creativen Hintergründen. **84%**

WAGON LAND
NAMCOT
Nette japanische Grafiken mit ziemlich eindrucksvollen zusätzlichen Merkmalen. **68%**

WIMBLEDON
SEGA
Sich abmühen, um den Ball zu sehen ist nicht das einzige Problem bei dieser Version. Die Sprites sind auch nicht allzu beeindruckend. Außerdem ist der Schwierigkeitsgrad viel zu hoch. **48 %**

WONDER BOY
SEGA
Dieser kleine Einfall fügt noch etwas an Spaß zu dem Arcade-Spiel hinzu. Die großartige Grafik und Sonic-Effekte kombiniert mit einem tiefen Gameplay machen dieses Spiel einfach fesselnd. **84%**

WONDER BOY: DRAGON'S TRAP
SEGA
Weit ab von einer wundervollen Episode dieser Serie. Ein vorhersehbares Szenario erscheint, eingeschlossen eine niedliche Hauptfigur und ein tiefsinniges Arcade-Adventure. Auf seine Weise okay, aber
unoriginell. **75 %**

WOODY POP
SEGA
Es gibt schon Break-Out Varianten wie Sand am Meer. Es reißt zwar auch keine Bäume auf diesem Sektor aus, aber die Grafik ist echt nett. **87%**

WORLD CLASS LEADERBOARD
SEGA
Alles, was ein Golfer sich wünschen kann: Clubs, Golfplütze und erstklassige Sprache! Das Gameplay ist begrenzt und manchmal etwas langsam, aber der Zwei-Spieler-Modus ist ansprechend. **80%**

GAME OVER

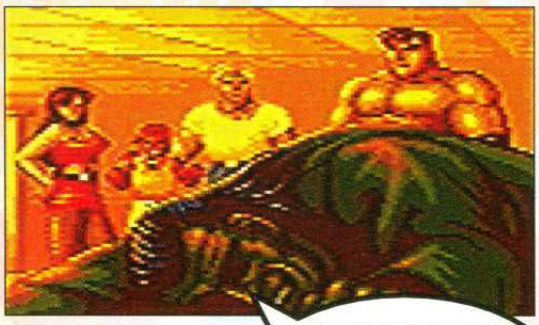
GAME OVER SCREENS

Diesen Monat kommt unser Game–Over–Beitrag von Ulrich Scholten aus Osnabruck. Man dankt, UDO! Eine kleine Aufmerksamkeit des Hauses ist bereits auf dem Weg zu Dir.

Noch mal zur Erinnerung – Wenn Ihr erst Kurzlich ein Spiel geknackt habt, filmt das Ganze auf Video und schickt es an die Redaktiion!

Hier kommt Johnnie!

STREETS OF RAGE II



MEGA DRIVE

Adam ist vom frechen Mr X gekidnappt worden! Nicht zufrieden damit, wieder zum Leben zurückgekehrt zu sein (nachdem er im letzten Spiel von Adam, Axel und Blaze umgebracht worden war), schnappt er sich Adam, damit dieser eine Falle für die anderen Straßenkämpfer legen kann. Adams jüngerer Bruder Skate, gesellt sich zu Blaze und Axel und zusammen mit Muskelpaket Max brechen sie auf, um Adam zu befreien und Mr X für den Rest seines Lebens außer Gefecht zu setzen.

Ich sehe, daß Du die allerbesten Turnschuhe trägst!

Nach einem langen, schmerzhaften Kampf mit Mr X's Leibwächter und dann mit Mr X selber, hauen sie den Bösewich endlich vom Sockel und finden Adam in seiner Zelle angekettet.

(Keuch!) Ich habe wirklich furchtbare Kopfschmerzen. (Seufz!). Hat irgendjemand ein Aspirin?

Gott sei Dank! Endlich bist Du da! Kannst Du meine Nase kratzen?

Eigentlich ist es das Happy-End, weswegen Geschichtenerzählen einen solchen Spaß macht. Axel und Blaze gehen schließlich mit einander aus, Adam hat seinen kleinen Bruder wieder und Max hat genug Geld verdient, um sich für immer mit Steroids versorgen zu können.

Also so was...da hast Du wochenlang in einer Zelle gesessen und Deine Frisur ist in Ordnung und sauber bist Du auch.

Dies ist nicht sehr realistisch! Wenn es das wäre, könnte ein Kind auf Rollschuhen nicht einen ausgewachsenen Mann angreifen!

Axel hilft dem sehr müden und erschöpften Adam aus seiner Zelle ins Tageslicht., wo seine Augen sich langsam an die Helligkeit gewöhnen und er vor Erleichterung aufseufzt. Skate kann kaum glauben, daß sie wirklich die gesamte Armee von Mr X besiegt haben. Er umarmt seinen Bruder, den er glaubte, für immer verloren zu haben! Seufz...

DAS MOGELMODUL

KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS !!
MIT EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER !!

JE NACH SPIEL :

UNENDLICHES LEBEN
ENERGIE BIS ZUM ABWINKEN
UNBEGRENZTE POWER
HÄRTER ZUSCHLAGEN
HÖHER SPRINGEN
IN JEDEM LEVEL STARTEN
UND VIELES MEHR

FANTASTISCHE SPECIAL EFFECTS

SPECIAL FX™ SYSTEM

MIT ACTION REPLAY KANNST DU DEINE LIEBLINGSSPIELE BIS ZUM LETZTEN LEVEL DURCHSPIELEN. KEIN LANGES WARTEN AUF NEUE CHEATS .

DEUTSCHE ANLEITUNG MIT EINER GANZEN REIHE VON CHEATS

ACTION REPLAY HOTLINE

INFORMATION UND NEUE CODES

02822 - 537270

VON 10.00 BIS 17.00 UHR

ACTION REPLAY FÜR SNES FUNKTIONIERT WIE EIN ADAPTER. HIERDURCH IST ES MÖGLICH, U.S.A.-GAMES AUF DEN DEUTSCHE KONSOLEN EINZUSETZEN. ES GIBT EINE RIESIGE AUSWAHL VON U.S.A.-GAMES.

UNBEGRENZTE MOGEL CHEATS mit EINGEBAUTEM CHEAT-FINDER

★ WICHTIG
ACTION REPLAY IST NICHT ENTWICKELT, WIRD NICHT HERGESTELLT UND VERTRIEBEN DURCH NINTENDO INC. ODER SEGA ENT. LTD.

"SEGA","MASTER SYSTEM", "GAMEGEAR" & "MEGADRIVE" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON SEGA ENTERPRISES LTD.
"NINTENDO", "GAMEBOY","NES" & "SUPER NES" SIND EINGETRAGENE WARENZEICHEN VON NINTENDO OF AMERICA INC.

ERHÄLTLICH WO ES HEIßE SPIELE GIBT!!
DIREKT-BESTELLSERVICE:
TELEFON [24 STUNDEN] 02822 68545 / 537182
ALLE BESTELLUNGEN NORMALERWEISE IN 48 STUNDEN LIEFERBAR...
DATAFLASH GMBH
WASSENBERGSTRASSE 34 4240 EMMERICH
FAX 02822 68547
VERSANDKOSTEN DM 10,- BEI BESTELLUNG BITTE KONSOLEN-TYP ANGEBEN!!

SCHÜTZEN SIE SICH VOR GRAUIMPORTE!!!
Mit orginal deutscher Anleitung, deutscher Verpackung und Eurosystems-Garantie

AUCH ERHÄLTLICH BEI TOYS 'R' US

DISTRIBUTOREN... SCHWEIZ: ABC AG BAGGASTIEL 48 9475 SEVELEN TEL. 081 7852960 /61/62
ÖSTERREICH: ALT Ges.m.b.H FAVORITENSTR. 40 1040 WIEN TEL. 0222 5053301

Mach' den Härtetest!

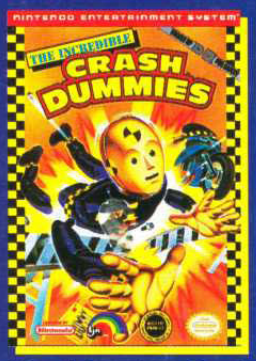
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES™

Die unglaublichen Crash Dummies™ riskieren bei ihren atemberaubenden Härtetests Kopf und Kragen: gewagte Crash-Fahrten und tollkühne Raketenritte, halsbrecherische Skifahrten und mutige Sprünge von schwindelerregenden Hochhäusern – die beiden Testpiloten Slick™ und Spin™ sind zu allem bereit. Mach' den Härtetest. Die Crash Dummies™ warten schon bei Deinem Händler auf ihren nächsten Einsatz. Go for the Game – Go for Acclaim®!

Stürz' Dich auf die Acclaim® Video-Spiele für Nintendo® und Sega®

Screenshots NES-Version

Nintendo Game Boy™



Nintendo Entertainment System™

Sega Game Gear™

The Incredible Crash Dummies™ © 1993 Tyco Industries, Inc. Licensed through Leisure Concepts, Inc. LJN® is a trademark of LJN, Ltd. © 1993 LJN, Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®, Nintendo Entertainment Systems® and Game Boy® and the official seals are trademarks of Nintendo of America, Inc. Sega and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Flying Edge is a trademark of Acclaim Eintertainment, Inc. © 1993 Acclaim Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

Acclaim Entertainment GmbH

FLYING EDGE LJN